SONČNI JOKER

MAJ 2011
SEZONA 20
E PIZDA 214
6,90 EUR



ENOTE SSD IN SHRAMBE NAS

SOUTH PARK

PORTAL 2 IPAD 2

KAJ JE OBOGATENA RESNIČNOST?

Joker

številka 214
maj 2011
http://www.joker.si

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Sneti je v robot. Vanj vstaviš igro in whopper, ven dobiš opis in klobaso. Če mu klobaso vrneš, dobiš zaseko. In opis.



OZNANILA

Duke bo pičke varoval, Witcher jih bo pa lizal, dobesedno. Koga bolj čakamo? No, pošteno povedano oba, čeprav bo prvi zelo verjetno bolj burleska, ta drugi pa res globoka - ne samo vaginalno - izkušnja. Pa še vrste drugih, ki smo jih predogledali, se velja veseliti.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Svoje mnenje o Facebooku, omrežju, ki nas bolj kot socialne dela asocialne in ki docela razvrednoti pojem prijateljstva, sem nekoč že izpričal. A je na žalost tako, da tam moram biti, četudi takoj podpišem, da ga ukinejo. Osebni profil imam zato, da sploh vidim, kako se zadevi streže, poleg tega je tudi Joker primoran imeti svoj lasten stenčas, četudi nihče ne ve, koliko – če sploh – se nam to pozna pri izplenu. In če smo prisotni, velja to izkoriščati, saj se mora na zidu nekaj dogajati. Pripetilo se je tako, da sem se nekega dne v iskanju objavljivih zanimivosti odločil tjakaj prilepiti sliko nage babe. To pomeni nago babo po Jokerjevi definiciji, torej ne ruske flandre na vseh štirih z vrtninami v riti, marveč estetsko podobo luškane pomanjkljivo oblečene punce z razgaljenimi prsmi. In sem tudi jo. Tri dni kasneje sem dobil od upraviteljev Fejsiča avtomatski mail, da so mi spričo izpostavljanja golote, mamil oziroma nasilja brezprizivno zamrznili račun. Sprva se sploh nisem spomnil svojega nemoralnega dejanja in sem pomislil, da gre za napako. Pretirane sekirancije zaradi samega računa ni bilo, saj moja tamkajšnja podoba ni bila blazno razvita. Prijateljev sem imel manj kot prstov, pa tudi špilov nisem igral nobenih. No, kljub temu sem imel urejeno galerijo z nemalo albumi in še par poetičnih zapiskov. Ampak ne gre za to: pogrela me je ta tipična ameriška licemerska puritanskost in nemoč malega uporabnika, ki ne dobi odgovora niti po petih vljudnih pismih. Je že res, da imajo ob pol milijarde prijavljencev nedvomno kar precej vsakodnevnega ubadanja s problematičneži. A jebat ga, tako je pač, ako delaš posel iz socialnega mreženja. Ob devetmestnih dobičkih si menda lahko privoščijo dovolj moderatorjev z razumom, ki ne bodo robotsko brisali vsega, kar samo namiguje na kršenje predpisov. Ajd, če bi smetil z znamenitim tejkerjem ali kazal slike obglavljenih dojenčkov. Vendar da jih zmoti par jedrih dojk, lahko rečem le: "Zuckerman in ostali, vi ste ena usrana banda pedrov!"
Tega ne pišem zaradi jadikovanja ali želje po sočustvovanju. Najbrž mi kakšna banana z mn3njalnika vse to celo privošči (čeprav sem prepričan, da kažemo pri redarstvu na forumu dosti več zdrave pameti in človečnosti do precej bolj kritičnih in povratniških posameznikov), tisti hinavski Jokerjev lajker, ki me je ovadil, pa se zdaj privoščljivo hahlja. Štorijo izpostavljam kot svarilo. Fejsič je za mnoge sestavni del vsakdana, kraj za zabijanje časa, igranje iger, kramljanje, zalezovanje in pecanje. In če ti kot takemu ukinejo račun, ker si za hec nekam pripopal eno nago rit ali list od gandže, znabiti velik jok in stok. Še toliko bolj, če furaš gor poslovno stran, katere edini administrator si. V tem primeru si ob vse. Zato je enostavno treba igrati po njihovih pravilih, kakorkoli ameriško svetohlinska so že.
LordFebo

PODPORNIKI

Na naslovnici je večina prebivalstva ameriškega mesteca South Park in dva turista.

Po nekaj dneh, ko ugibanja kar niso jenjala, je na začudenje vseh veliki N ipak skopo potrdil, da je naslednik njihove sobne konzole, ki so je prodali v 86 milijonih kosih, že v zadnjem stadiju razvoja

Novičarske strani morajo za priteg klikačev redno objavljati nove vesti, ne ozira je na njihovo pomembnost. V tejle naši branži se vsakodnevno ipak ne zgodi toliko zanimivosti, kolikor jih priobčijo portali, ki se bavijo s špili oziroma digitalnim življenjskim slogom. Zato jih je dobršna mera le mašilo z ugibanji, govoricami ali Applovimi prodajnimi rezultati. Zadnja tedna aprila pa so vzniknile tri medijsko nadpovprečno privlačne zgodbe, ki so se vsakodnevno dopolnjevale in sploh še niso zaključene.

Najprej so se pojavile špekulacije o nasledniku superuspešnega wiija, ki so sprva delovale kot votla branjevska natolcevanja brez prave vsebine oziroma kot klasično polnilo za vremena kislih kumaric. Splošno mnenje je namreč, da bo obstoječa garnitura konzol aktualna tja do 2014. Tudi karizmatični prezident ameriške veje Nintenda, Reggie Fils-Aime, je na lanskem E3ju poudaril, da ima njihova bela škatlica pred sabo še dolgo življenje. Njegov japonski šef Saturu Iwata pa je že poprej ovrgel namigovanja, da pripravljajo wiijevo HD-inačico. Po govoricah, ki so nekaj dni letele z vseh koncev in krajev, naj bi imela nova naprava znatno močnejši hardver od Sonyjeve in Microsoftove tekmice, pa HD in 3D, ohišje velikosti starega NESa ter velikanske igratorje z vdelanim 6-inčnim zaslončkom visoke ločljivosti. Dasiravno so vsa občila navajala zanesljive prikoritne vire, kot so razvijalci iger in dobavitelji železnine, je šlo je za precej neprepričljive navedbe. Zlasti trapasto se je slišala tale o joypadu z zaslonom velikosti tabličnega računalnika.
Iz Kjota so se seveda na špekulacije odzvali, kakor se pač tradicionalno odzovejo vse korporacije: "Naše podjetje ne komentira govoric." A koj zatem je klopotcem dal dodatnega vetra glavni hišni dizajner Shigeru Miyamoto, ki je namignil, da brez ognja ni dima, in navrgel še, da naj ljudje vseeno ne verjamejo vsega, kar prečitajo. Po nekaj dneh, ko ugibanja in dopolnilne vesti kar niso jenjale, je na začudenje vseh veliki N ipak skopo potrdil, da je naslednik njihove sobne konzole, ki so je prodali v 86 milijonih kosih, že v zadnjem stadiju razvoja. O tehnikalijah projekta, kodno imenovanega Cafe, niso črhnili niti besede, javnost bo morala na to počakati do prihodnjemesečnega E3ja. In spet se je usula povodenj ugibanj, navedb, mnenj strokovne javnosti, modrovanj analitikov ter debat okoli imena.
Prah se je pošteno dvignil in zdaj lahko le čakamo na 7. junij dopoldan, ko bodo Japanci v Los Angelesu pokazali, ali bomo v prihodnje namesto s praktičnim belim ročajem resnično rokovali z gromozanskim onegajem, večjim od ročnih drkalic.

Drug niz novic je prišel iz jabolčne gajbice. Apple, ki ga imajo mediji v čislih in je s svojimi zamislimi, izdelki in napovedmi že skoraj prepogosto v dnevnih poročilih, se je tokrat znašel na zatožni klopi. Znalska uporabnika sta odkrila, da iphone svoje nahajanje stalno beleži v črkovno datoteko, ki se ob priklopu na računalnik mimo vednosti uporabnika arhivira na disk. Brez pretirane domiselnosti je moč slediti poti telefona celo za leto dni nazaj! Licemerski Američani, ki jih v imenu nacionalne varnosti ne moti, če jim na letališčih vzamejo bris riti in rentgensko sliko žolčnih kamnov, so seveda zagnali vik in krik. Dodatnega olja na ogenj je prilil programček, ki ga je brzino spisal nek nadobudnež. Ta suhoparne podatke iz tekstovnega fileta spremeni v zemljevid z zapičenimi bucikami in datumi. Jako neugodno za vse skakalce čez plot in ostale maslenoglavce.
Ko bi se Apple koj po tem razkritju oglasil in kaj pametnega povedal, bi nemara preprečil tulbo javnosti ter občil. Tako pa so bili tiho kot rit kar teden dni, vmes so štorijo poleg interneta razbobnala vsa ostala sredstva javnega sporočanja, na plan pa so prišla nova odkritja. Da se ti podatki redno uploadajo k Applu. Da naprava to grdobijo počne tudi, ko uporabnik izključi lokacijsko določanje. Pa da iphone za svoje grafične učinke zapiranja oken pravzaprav naredi posnetek zaslona, kar pomeni, da je moč v pomnilniku odkriti screenshot z esemesom ljubici. In ljudstvo je bilo razočarano, kajti jabolčno blagovno znamko so imeli vendarle za drugačno, boljšo.
Steve Jobs se je sedmi dan vendarle oglasil in takole povedal. Sporne informacije so anonimne, shranjujejo, pretakajo in obdelujejo pa se le za dobrobit uporabnikov, saj ravno na tak način pridobljena baza vročih točk brezžične mreže in baznih postaj pripomore, da ifon hitreje določi položaj. To, da onegaj hrani celo leto dni stare koordinate in da špijonira ob izklopljenem GPSu, pa je le hrošč, ki ga kanijo ~~bolje skriti~~ odpraviti v naslednji reviziji sistema. (Ta je v času branja že na voljo.) Obenem so še priznali – najbrž preden bi kdo drug to pogruntal, – da te podatke ~~zlo~~uporablja njihov sistem reklam. Kakorkoli že, kot mali človeček lahko le slepo verjameš, kar rečejo, saj druge možnosti nimaš. Oziroma se sprijazniš, da marsikdo (lahko) ve marsikaj o tebi, začenši z Guglom, ki ve vse, do zadnje umazane 'teen anal special donkey raping' podrobnosti. Oziroma ne uporabljaš nobenih tehnikalij in plačuješ le z gotovino.

Natanko na to je pretekli mesec pomislil vsak od več (deset) milijonov uporabnikov Playstation Networka. Pripetil se je namreč IT-dogodek desetletja, analogen kraljevski poroki, le z manj cvetja: grdi krekerji so mojstrsko vdrli v Sonyjeve strežnike in do dna postrgali vse tamkajšnje zapise, vključno s številkami kreditnih kartic. Ko bi kompanija to takoj priznala, bi ji bilo pol odpuščenega. Shit pač happens, razumemo. A poševnooki kravatniki so se obnašali kot Sovjeti v Černobilu pred četrt stoletja. Sprva so nas farbali, da je razlog za zaprtje servisa, ki ne zajema le prodajalne, marveč tudi večigralstvo, zgolj 'maintenance'. Ko čez par dni ni bilo ne štacune, ne Sonyjevega oficielnega odgovora, je bilo vsakomur jasno, da ni šlo za snažilko, ki se je spotaknila ob kabel, marveč da se je zgodil napad. Nenavadnost je kmalu prerasla v burlesko, saj so vsakodnevno prihajali novi nizi novic in govoric. So bili na delu Linuxaši, ki so še vedno jezni na ukinitev podpore svojega ljubega sistema? Američani, ki so na tokijsko trdnjavo jurišali z besedama Pearl Harbor na ustnicah? Ali nemara jezni Kinezi? Morda pa je spet kriv oni človeček, ki je uspešno skrekal zaščito PS3 in nato poniknil neznano kam?
Sony je čez točno teden dni uradno 'dopustil možnost, da so osebni podatki uporabnikov ogroženi, medtem ko so plačilni kriptirani'. Kmalu zatem so namignili na verjetnost, da so se vlomilci polastili številk kreditnih kartic, ampak trimestnih varnostnih kod pa ziher ne, majke nam. In ko smo mislili, da vemo že vse, je enak vdor pogruntala njihova ameriška veja Sony Online Entertainment. Skupaj vzeto so Sonyju odtujili dobrih sto milijonov računov! Nekdo jih res nima rad. Čez nekaj dni se je baje na črnem trgu pojavila baza milijonov kreditnih z vsemi obveznimi informacijami, tudi s ciframi CVV. Slovenskih računov je bilo dobrih 16 tisoč.
PSN je zaprt od 20. aprila in nobene obljube ni, kdaj bo mreža zopet dostopna, bodo pa v prvi fazi omogočili le večigralstvo, kupovanja še ne. Štorija je ves ta čas mastno izpostavljena na prvih straneh vseh novic, Sonyjevi vodilni so spisali celo zagovor ameriški vladi in zadeva bo epilog šele dobila. Milijon uporabnikov je že preklicalo svoje kartice, bojda je bilo že nekaj zlorab, ostali množični prodajni servisi, kakršni so Amazon, Itunes, Steam in Xbox Live, pa so na svoje strežnike obesili ducat ključavnic več. Pregovorno naduti Sony je na kraju moral dobesedno skloniti glavo in se opravičiti uporabnikom.

Buren mesec, skratka. In veliko preveč dogajanja, da bi mu lahko mesečni magazin ažurno sledil. Smo zato neprilagojen medij, primeren za smetišče zgodovine? Gotovo ne, saj to nalogo dnevnih vesti zadostno opravlja naš spletni podaljšek Joker.si. Vsake govorice na stranki resda ne objavimo, pomembnostim pa sledimo in v prihodnje bomo to počeli le še bolj poudarjeno. Bliža se E3, ki bo v kratkem času prinesel tisoč in eno vest. Čitajte nas zatorej tudi na zaslonu. Predvsem pa na papirju, ker od unega drugega je resnici na ljubo bolj malo cvenka.

David Tomšič



Takole so se trije Sonyjevi glavarji (v sredini je Kazuo Hirai, šef playstationa in podpredsednik firme) opravičili javnosti za debakel okoli omrežja PSN. Droba pa si niso parali, niti rezali mezincev.

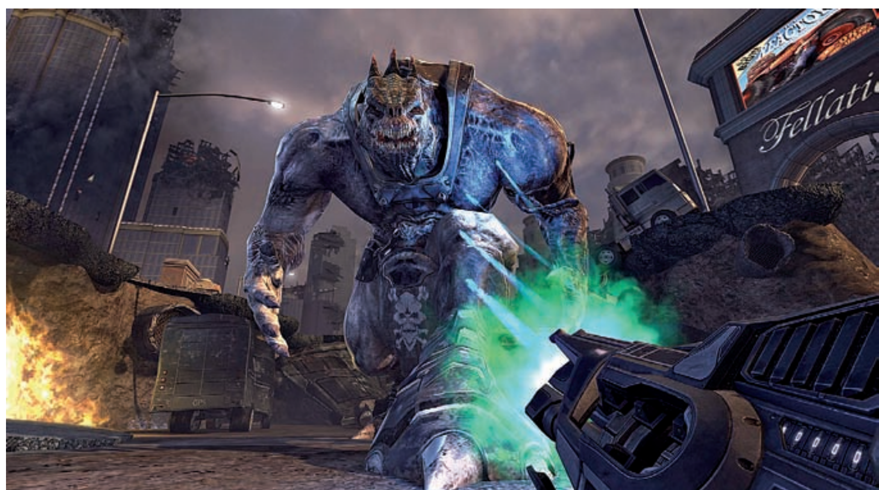
Duke Nukem Forever

Še slab mesec – tokrat čisto zares, častna čiknhedska! – in konec bo vseh šal, seznamov z dogodki, ki so se zvrstili od leta 1996, ter dolgoletnega posmehovanja največkrat preloženemu ter najbolj spornemu nadaljevanju v zgodovini videoiger. The king is finally back! *Shake it baby!!* Mlečnozobci, ki ste se sredi devetdesetih še prekladali po očetovi kepici ali se prehranjevali s frutkom in ne veste, zakaj je blondasti hrust, ki najprej strelja in šele nato sprašuje, za starejše taka legenda, preberite anale v Jokerju 200 (id na stranki 7262). Ali pač počakajte na Forever, saj bo ta po vsem sodeč obdržal večino kultnih lastnosti predhodnika, ki jih uteleša lik Duka – mišičastega neotesanca z zaničljivim nasmehom, ogromnim egom in še večjim pimpekom. So rekle koze.

Enovrstičnic bo Vojvoda spet spuščal nič koliko, težkal bo jozeljne, dvigoval uteži, se zadeval s steroidi, oboževalcem talal avtograme, na stene zapisoval opolzkosti, se kratkočasil s fliperji, vibratorji in metanjem drekov, zadegoval podgane v mikrovalovke, scal in sredinec pokazal vsakemu, ki mu ne bo pogodu. V prvi vrsti bo šlo za horde prašičjeglavih policajev in ostalih alienskih stvorov, ki jih bo Duketina kot v dobrih starih časih klal z velikim guštom iz prve osebe, kajti grdobneži bodo naš planetek tokrat napadli z namenom, da bi nam ugrabili babe. Razpaljotkanje se bo začelo v kazinojih in slačibarih v središču Las Vegasa, se nadaljevalo po razdejani okolici, po kateri se bo heroj prevažal z živčnim monster truckom, končalo pa bržkone globoko v riti kake sluzaste prikazni. Pestra bo tudi orožarna. Novosti bosta vsaj snajpa, ki bo streljala skozi stene, ter eksplozivni enforcer gun, vračajo pa se domala vsi stari favoriti, od pomanjševalnega in zmrzovalnega žarka do silovite brce z bulerjem. *Come get some!*

Da politična nekorektnost, reference na popkulturo, straniščni humor in parodiranje zvrsti prvoosebnih streljačin, s čimer je junak zaslovel, ne bi izpadli sami sebi namen, so avtorji poskrbeli tako, da so smešnosti neločljivo sparili s štorijo ter akcijo. Špil se bo denimo začel z Dukom, ki se bo zabaval z lastno igro. Pomnite zaključni boj s šefom na fuzbalskem igrišču iz Duka 3D? Ta bo za otvoritev, spopadov z velikanskimi nagnusneži pa bo pa imel naslov tudi sicer nič koliko. Ko bo dalje Vojvoda Atomski iztisnil pločevinko ječmena ter mastno rignil, bo to storil, da bo poleg valov smeha priklical pozornost bližnjih sovražnikov. In kaj porečete na večigralski modus, v katerem bomo nasprotnemu moštvu odtujili devojko in jo med prenašanjem do svojega tabora mirili s klofutanjem ter šeškanjem po zadnjici?

Razvijalec Gearbox zgolj dokončuje staro delo jebivetrnih 3D Realmov, zato naslov po vsej verjetnosti ne bo med najlepšimi. A če bo po igralni plati izpadel tako nesramno zabaven in zajebantski kot prejšnji, mu bomo to zlahka odpustili. Dušebrižniške organizacije in populistični mediji že brusijo nože, stare sablje pa se poznavalsko režimo. Dan D(uke) se bliža. I*t's time to kick ass and chew bubble gum!* (cs) ***Take-Two za PC, xbox 360 in PS3, 10. junija***







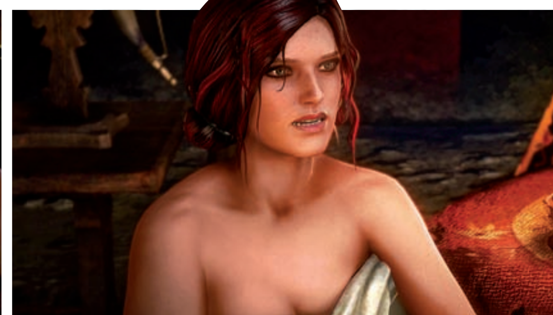


The Witcher 2

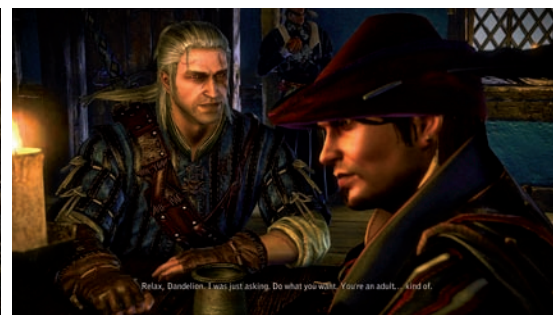


Napoved drugega Uročitelja se bere kot večina oznanil visokih frpjk: globoka zgodba, raznotere možnosti, moralne odločitve, prostrana pokrajina, nebroj zadač, svobodna potovanja, epski boji in grozne pošasti z zmaji na čelu. Glede na presenetljivo enko (J172, 80) se bo večina od tega uresničila, pri čemer poljska ekipa CD Projekt vdrugo zagotovo ne bo ponovila napake od prvenca, ki je bil v prvi izdaji surov, neobtesan. (Zato so v opravičilo kasneje splovili še zloščeno inačico – J183).) Avtorji trdno verjamejo v svoj izdelek, ki ga razvijajo zaenkrat izključno za PC in ki ga bodo že v osnovni izdaji bogato opremili s kakovostnim priročnikom, zemljevidom, glasbeno zgoščenko ter kovancem. Za razliko od prvenca, ki ga je gnal pogon Aurora iz Neverwinter Nights, bo grafika delo lastne pameti, dočim bo za pokoravanje relativnostni teoriji skrbel Havok. Zaradi







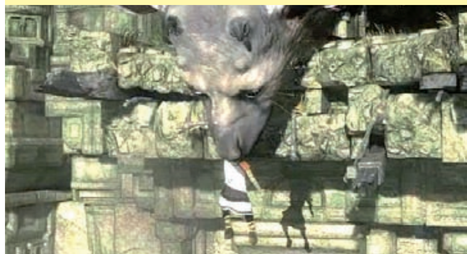
drugačne srčike se bo špil igral drugače, zlasti med mlatenjem, ki bo bolj akcijsko, torej v Gothicovi smeri. Poudarjajo pa razvijalci, da bo pustolovščina na najnižji težavnostni stopnji primerna tudi za one, ki niso vešči hitrostnega klikanja, a bi radi še vedno uživali v dobrem odvijanju.

Glavni protagonist bo v nadaljevanju prav tako belolasi pustolovec Geralt, ki pa kljub nazivu ni vešč le čarovnij, marveč ume zelo fino sukati tudi rezila. Spet bo vihtel dva meča, enega jeklenega za mesne nasprotnike in drugega srebrnega za nadnaravne. Ubadanje z opremo in nadgrajevanje sposobnosti ter urokov bo slično ostalim predstavnikom žanra, pri čemer bomo lik glede na slog zapeljali v tri smeri: fajtersko, coprniško ali alkimistično. Kar naj bi Witcherja 2 postavilo na sam vrh sorodnic, bo štorijalna izkušnja. Trije različni začetki, šestnajst koncev in neprestano vmesno vejenje je prva odlika. Nadalje bo za kar 153 minut filmsko kadriranih animacij. In nenazadnje, nagovori, medgovori in pogovori bodo imeli literarno vrednost ter vzdušne glasove. Ravno slednji element je hudo izpostavljen, saj se razvijalci zavedajo, da so ga prvič na tem področju pobiksali. Zato so najeli nek londonski studio in tamkajšnje igralce, ki bodo zagotovili, da intonacija svarila pred kataklizmo ne bo enaka oni od prošnje za deratizacijo kleti. In da bodo škratje zveneli pristno škotsko. Ker tako bradači pač govore.

Pripovedi za igro ni spisal poljski pisatelj Andrzej Sapkowski, avtor fantazijske sage Wiedžmin, ki sledi Geraltovim avanturam, a je nad njo bdel, zato bo močna, resna in politična. Dogajanje bo zopet umeščeno v srednjeveško deželo Tamerio, rdeča nit pa se bo pletla okoli atentatorjev na kralja. Ampak vse te podrobnosti pomenijo ništrc v primerjavi z najbolj pomembnim in najbolj edinstvenim elementom – pristno 'odraslo' vsebino. Witcher 2 se bo še bolj kot predhodnik, v katerem smo zbirali slike podrtih bab, rogal igričarski puritanskosti in bo vseboval veliko fukov in pičk v besedah in dejanjih. Dolgolasec bo očitno nabrisal vse, kar leze in toplo ščije! Nelinearna visokoproračunska frpjka z odličnimi sestavinami, profesionalnimi govorci, kakovostnim polnilom škatle in necenzuriranimi mesenimi nasladami? Zelo verjetno je naslov že vnaprej določen za med igre leta! (lf)

CD Projekt za PC, 17. maja

The Last Guardian in SotC/Ico HD prestavljena
Tako je, na bezanje pernatega pošastka, ki bo ob žgečkanju presredka gotovo znal plesati kot irski mornarji, bomo morali še malo počakati. Oziroma še veliko, saj so špil pomaknili v 2012. Preden se bo deček v kamnitem gradu spoprijateljil z mešanico psa in labo-



da, zna torej miniti še slabo – ali dobro leto. Ob tem so v nedoločeno prihodnost premaknili tudi predelavi iger Shadow of the Colossus in Ico, ki s PS3 na PS3 prideta v visoki jasnini in na enem ploščku.

Jeseni novi Need for Speed, The Run
Podtalno lučkasto dirkanje se vrača v serijo NFS, a čeprav novo poglavje razvija EA Black Box, torej avtorji limonade Undeground, Most Wanted in Carbon, bo šlo za novost. The Run bo dirka od ene ameriške obale do druge, slična proslavljeni nelegalni tekmi Cannonball. Štartali bomo v Svetem Frančiščku in ga tiščali čez celino vse do Velikega Jabolka. Igra bo jako kinematična, saj bo vključena zgodba s filmanimi igralci ter čuda skriptanih spektakularnosti od naravnih nesreč dalje. Novi interaktivni Hitri in drzni, torej. Igra izide 17. novembra za vse sisteme, zaenkrat pa razen dražilnega videa ni kaj prida otipljivega.



Še letos frišen Mario za 3DS
3DS so dejansko splovili z napol sramotnim seznamom naslovov, zlasti ker na njem ni bilo ne Zelde, ne Maria. Prva pride 17. junija, a bo vseeno le predelava Ocarine of Time z nintenda 64, kjer bomo poleg dodelane in doštrihane osnovne odprave deležni še novega modusa, v katerem bomo znova tepli že namlatene šefe. Večjo tresavico zato vzbuja napoved, da bomo proti koncu leta na 3DSu dobili povsem novega Maria. Imena še nima in takisto ne kakih podrobnosti, a bil naj bi mešanica Super Maria Galaxy in Super Maria 64, za kar menimo, da pomeni peskovniško nelinearen SMG. Razvija ga isto moštvo kot odlični Galaxy in še odličnejše nadaljevanje za wii, stoječi rep v logotipu pa lahko pomeni namig na rakunsko obleko ali na trdoto vseh ljubiteljev laškega vodovodarja.

Kriza srednjih let za Simse 3



Naslednji v vrsti dodatkov za proslavljeno simulacijo življenja The Sims 3 se ne bo usmerjal v točno določeno področje, temveč bo obogatil sleherno obdobje Simčkov. Generations, kakor bo nazvan, bo otrokom dostavil drevesne hiške ter silil najstnike v bežanje od doma in na maturitetne plese. Zreli ljudje pa bodo dobili ... krizo srednjih let in čenčanje ob skokih čez plot. Res bodo veseli, ja. The Sims 3: Generations k imetnikom PCjev in macov dospe 31. maja.

Brink

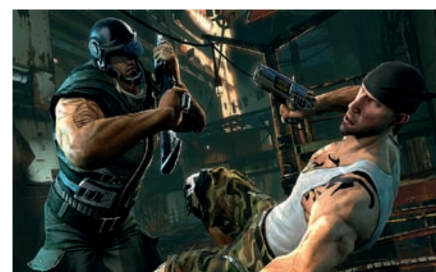
Navadili smo se, da nam moderne prvoosebne streljačine zvečine zavijejo v dva paketka. V puščavniškega, kjer skozi fabulo spremljamo glavnega akterja in njegove dogodivščine, ter večigralskega, kjer se na ločenih kartah grebemo za headshote, krademo zastavice in se jezimo nad nubi. Razvijalci Splash Damage, avtorji popularne FPS-franšize Enemy Territory, pa so za Brink poleg najboljše inačice Sovražnega ozemlja, ki naj bi lahko mirno nosil številko 3, napovedali še neopazen prehod med samotarskim in nalinijskim igranjem.



Akcija se bo odvijala med strujama v futurističnem lebdečem mestu. Le-tega so na poplavljeni Zemlji sprva zastavili kot poskus idealne, samooskrbujoče celote, ki lahko brez onesnaževanja omogoča bivanje pet tisoč ljudem. A kaj, ko se je vanjo zgrnilo desetkrat več beguncev z vseh koncev sveta in življenjskih dobrin je začelo zmanjkovati. Prišleki, nezadovoljni s krutimi omejitvami 'staroselskih' voditeljev, so ustanovili Odpor, mestne šefetine pa so jim odgovorile z megaoborožitvijo svojih Varnostnikov. Ratatata bum bum.



Štoriji bosta dve, vsaka za eno stran, vse doseženo pa bo veljalo tako za samotarski način kot nalinijski. Razlika med njima bo le v inteligenci soigralcev, ki bo bodisi silicijeva, bodisi ogljikova, podobno kot v Left 4 Dead. Katerokoli frakcijo bomo že izbrali, se bodo v bojih osem na osem pri opravljanju zgodbovnih nalog pomerili štirje poklici. Vojak bo soborce zalagal z municijo in nastavljal eksplozive, medicinec bo oživljal in kolegom večal količino energije, inženir bo bildal orožja sotrpinov, agent pa bo sabotiral, zasliševal padle sovrage ter se vanje preoblačil. Podnaloge bomo glede na poklic in potek borbe izbirali sproti, a na izbrano profesijo ne bomo vezani! Tekom igre se bomo lahko na posebnih mestih po potrebi prelevili iz soldata v bolničarja in nazaj. Oziroma naprej v špijona. Stopnje bodo namreč zahtevale raznoliko skupinsko sodelovanje, saj ekipa samih vojakov ne bo mogla mimo preprek, ki jih bodo lahko odpravili samo inženirji. Da bi še bolj utrdili timsko povezanost, bodo igralci nagrajeni z več izkušenjskimi pikami za medsebojno pomoč kot za golo ubijanje. Tako bomo lahko napredovali kljub popolni neuporabi strelnega orožja!



Izkušnje bodo poleg spletnih lestvic pomembne še za rihtanje junakov. Heroju bomo lahko poleg kopice oblekic, frizur in dodatkov za pokalice določali telesni tip, ki bo vplival na hitrost premikanja in sposobnost nošenja orožja. Večji možakarji bodo odpornejši in počasnejši, a bodo lahko nažigali z minitopom. Manjši bodo švohotnejši, a okretnejši. Gibčnost bo sploh izdatna, saj bomo tekli, spodrsavali in čez ovire plezali bojda celo bolj tekoče kot v Kryzi 2. Podobno kot pri poklicih ne bomo omejeni na izbrani stas, le da bo treba menjavo plačati z doseženimi izkušnjami.
Kako se bodo obljube o prvoosebni streljačini, ki ne bo čisto navadna prvoosebna streljačina, uresničile, bomo videli. A nekaj je gotovo: kljub slično stilizirani grafiki ne bo šlo za klon Team Fortressa 2. (ms) ***Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, 13. maja***

Fable 3 za PC bo ful hudejši kot za x-iča!!
Ne, oni to resno. Povprečno in zlasti otročje lahko akcijsko frpjko za xbox 360, ki je v Jokerju 208 dobila komaj 64, kanijo popiliti. Vmesnik naj bi bil docela pecejastičen, karkoli že to pomeni (bo uporabljal vse 102 tipki?), grafika opazno boljša, bistvena sprememba pa kani biti dodatna težavnostna stopnja, ki naj bi dejansko zahtevala 0,4 odstotka zbranosti in možgane napol odraslega gibona. Tvorci Fabla 3 za X360 so namreč od glavnega oblikovalca Petra Molyneuxa dobili jasna navodila, naj bo to špil, ki ga bo lahko končala njegova štiriletna hči. PC pa naj bi bil poln hardcore slaboritnežev, ki jih taka lahkost ne bi veselila. To je seveda neumnost. Prvič, na xboxu je polno hardcorovcev, kot pričajo špili tipa Ninja Gaiden 2, in že v izvirnik bi lahko vdelali spodobno zahtevnost, če bi le hoteli. Pač niso. Ter drugič, nič ne rečejo o drugih temeljnih težavah Fabla 3 – čudno posiljenem združevanju obešenjaškega humorja in zajebane resnobnosti, manku posledic vladarskih odločitev in sličnem. Če so kaj ukrenili tudi glede tega, bomo videli 20. maja, ko F3PC izide na ploščku, Games for Windows Live in Steamu. V vsakem primeru bo igra imela vso dodatno kupljivo digitalno vsebino z xboxa in stereoskopski grafični način.



Shift 2 je dobil razširitveni paketek
Konec aprila je EA izdal skupek šestih prog in trinajstih avtov, imenovan Legends. Kot namiguje ime, gre za predstavnike zlate dobe dirkanja, torej iz šestdesetih in sedemdesetih let prejšnjega stoletja. V novi, 'legendarni' veji kariere tako po asfaltu lovimo starodobne stroje, kakršni so alfa gulia sprint GTA, mini cooper S, izvirni ford GT40, BMW 3.0 CSL, shelby cobra, jaguar e-type, porsche 911 ... Steze so prav tako iz tistega časa, recimo Monza, Hockenheim in Silverstone. DLC košta desetaka, na voljo pa je le za xbox 360 in playstation 3. Naj bo pecejaš jokica? Hja, za naše pojme je zadeva draga in ne za dol past privlačna, poleg tega je pri takih dodatkih vedno prisoten občutek, da so večino vsebine izdelali že za časa osnovnega razvoja, pa so se nato odločili material prihraniti za naknadno molžo. O ferrarijih drugače nič novega.



Mimogrede, v taistem času je dobil prvi dodatni paketek tudi Test Drive Unlimited 2. Ta je sicer manj zajeten, saj vsebuje le nekaj novih dirk in cunj ter stratosa in starinskega chargerja, vendar je zastonj in za vse sisteme. Na PCju in PS3 prinese še podporo 3Dju.

Galaktični X se prebuja!
Vsemirske igre X sodijo v eno kultnejših pecejaških serij, namenjenih predanim igralcem s preveč časa. Gre za simulacije vesoljskega gospodarjenja, raziskovanja in boja, saj lahko v njih gradimo lastne postojanke, trgujemo z nebrojem različnih miroljubnih spužev in se streljamo z laserji. Avtorji, nemški studio Egosoft, so pred tremi leti dejali, da bo X3: Terran



Conflict (184, 81) zadnji naslov v nizu. Toda na srečo zanesenjakov so si premislili. Univerzum se koncem leta vrača na PCje z X: Rebirth, z katerega obljubljajo kopico novosti in zlasti večjo prijaznost začetnikom (*veterani zavijejo z očmi*). A nič bat, tudi ohranitev vseh proslavljenih elementov (*veterani zavijejo z očmi samo napol*).

SMITE, nov en klon DotA
Kopiranje razvpitega Warcraftovega moda Defense of the Ancients podira meje dobrega okusa, kajti na vlak je skočil še studio Hi-Rez, ki ga poznamo po Global Agendi in trenutnem ukvarjanju s preporodom serije Tribes. SMITE, kakor se špil imenuje, bo v nalinijskih arenah nasproti postavil moštvi mitoloških božanstev, med njimi Zevsa in Anubisa. Od sorodnikov s ptičjo perspektivo se kani ločiti po tretjeosebnem pogledu, ki bo kazal okolico, izrisano v zadnjem Unrealovem pogonu. Zato pravijo, da naj bi bilo ciljanje z uroki bolj streljankasto. Za PC, ko bodo bogovi povedali svoje.

Dungeon Siege III

Skoraj deset let bo že od tega, ko je med nas priletela odlična akcijska frpjka Dungeon Siege. Enako toplo sprejeto nadaljevanje leta 2005, še več odvrtkov in šamar v obliki filma Uweja Bola. Vmes se je zamenjalo lastništvo blagovne znamke, tako da je zanjo namesto Microsofta odgovoren Square Enix. Toda rabote niso zaupali Gas Powered Games, pač pa Obsidianu. No, firma je znova solidna, tako da je čisti fail malo verjeten.







Pobližji pogled razkriva, da bo šlo za konkurenco Diablu in Torchlightu, kjer bomo skozi nasilne ječe in votline vodili osrednjega heroja s četico spremljevalcev. Zgodba veli, da se bomo v kraljestvu Ehb trudili povrniti ugled nekdaj (v dvojki) elitni 10. legiji. Poudarek bo na besnem pokažiin-klikni seckanju in na dinamičnem raziskovanju labirintov. Vmes bo treba razvijati like, preprodajati robo in bržkone rešiti marsikako glavno in stransko nalogo. Lahko samotarsko ali sodelovalno večigralsko, saj bo le-to omogočeno za štiri komade.
Seveda bo prisotno razvojno drevo z možnimi specializacijami glede na orožja, posebne poteze in čarovnije. Samostojnih poklicev in ras tokrat ne bo, saj bomo na začetku, podobno kot v Torchlightu, izbirali le med štirimi predizdelanimi pedigrejskimi junaclji, ki bodo kosti lomili vsak po svoje. Mečevalec Lucas bo iz neposredne bližine kazal sredinca in redčil ruljo ... ognjena svečenica Anjali bo z varnejše razdalje drezala s kopji in metala peklenske krogle ... vsestranski coprnik Reinhart bo bržkone dokaj ranljiv in bo delal množično štalo iz ozadja ... dočim bo izbiro zaključila steampunkovska snajperka & revolverašica Katarina z naborom raznoterih kanonov. Najemati bo možno tudi pomočnike, toda vpliva nanje bomo imeli bolj malo, bržkone toliko kot v Falloutu.
Glavni adut igre naj bi bila akcija. Obljubljajo tri osnovne oblike udejstvovanja (običajnega, ofenzivo in branjenje) ter mnoštvo kombiniranih potez, ki bodo slikovito ter duhovito pošiljale sovrage na oni svet. Barabeži bodo za sabo puščali toliko opreme in plena, da bodo pokale hrbtenice. Nabor bo vključeval standardne strupene pajke, lokostrelske kostkote, horde zombijev in gorostase kiklope, pa tudi bolj eksotične azunitske križarje in nekakšne neandartalce. Manjkali ne bodo niti celozaslonski velešefi.
Dungeon Siege III bo glede na prednike še bolj akcijsko naravnan. Da ne rečemo pokonzoljen. Le poglejte si igralne filmčke, v katerih vse poka in bliska. Če je to dobro ali slabo, bomo videli naslednji mesec. (yh) ***Square Enix za PC, PS3 in xbox 360, 17. junija***



Novo igranje domišljijskih vlog: Of Orcs and Men
Igra z naslovom, podobnim prvemu Warcraftu, izide ob letu osorej za PC in za tamočni konzoli, v njej bomo pa špilali kar orka, ki mu za nameček pomaga goblin. Obe rasi sta v vojni z ljudmi in edini način za konec prelivanja krvi je atentat na cesarja. Šlo bo za resno, visoko frpjko, dočim je karkoli več še neznanka. Razvijalci so dečki za vse žanre, Cyanide Studios.

Novembra zadnji Asasssin z Eziom
Serija peskovniških simulacij zabadanja med lopatice Assassin's Creed nas tudi po treh večjih delih pripovedno glede mnogočesa še pušča v megli. Marsikaj naj bi končno pojasnilo naslednje veliko poglavje, pomenljivo imenovano AC Revelations. Šlo bo za zadnje v Eziovi trilogiji, ki bo tedaj 50-letnega firenškega pohajkovalca po strehah poslalo v Konstantinopel, kjer bo jedel ratluk in štihal templjarje. Mesto bo razdeljeno na štiri velika območja, obiskali pa bomo tudi osrednjo Turčijo. Od novih orožij bo tu kup različnih bomb in kavelj na vrvi, s katerim bomo hitreje vandrali okrog ter grabili sovražnike za vratove in jajčka. Med frišnimi sposobnostmi omenjajo 'eagle sense', nadgrajen eagle vision, s katerim bomo predvideli gibanje stražarjev. Iskali bomo posebne pečate, s katerimi bo Ezio gledal v preteklost in prevzel nadzor nad Altairjem. Po zgledu Brotherhooda in njegovih borgijskih stolpov bodo za nadzor delov mesta ključna ašašinska legla, ki jih bomo zavzemali in zaradi sovražnih napadov tudi izgubljali. Stranske misije bodo nadomestili naključni dogodki, v večigralstvu pa naj bi bil večji poudarek na zgodbi, kakorkoli že to mislijo izpeljati. AC Revelations kanijo izdati novembra letos in ga delajo za PC, PS3 in xbox 360, dasi sumimo, da bo računalniška inačica kot ponavadi zamudila do naslednje pomladi. Ubisoft, preseneti nas.



oglasno sporočilo

NE POZABITE NA ZDRAVSTVENO VARNOST!

Zdravstvena zavarovalnica Vzajemna želi obvestiti vse tiste, ki bodo izgubili **status študenta ali dijaka,** se prijavili na zavodu za zaposlovanje, **dopolnili 26 let** ali se prvič zaposlili, da bodo tako postali zavezanci za plačevanje doplačil k zdravstvenim storitvam. Obvezno zdravstveno zavarovanje jim namreč po izteku statusa stroškov zdravstvenih storitev ne bo več krilo v celoti, zato jim priporočamo, da si uredijo **dopolnilno zdravstveno zavarovanje.**

» Zdravje je neprecenljiva vrednota nas vseh, zato ga varujmo in skrbimo zanj. «

Mladim, ki jim poteče status študenta, svetujemo **pravočasno sklenitev** dopolnilnega zdravstvenega zavarovanja. Če zavarovanja ne sklenejo v enem mesecu od vključitve v sistem obveznega zdravstvenega zavarovanja, bo, skladno z zakonom, zanje veljala trimesečna **čakalna doba.** To pomeni, da bo zavarovanec tri mesece od sklenitve dopolnilnega zavarovanja ob obisku zdravnika še vedno sam kril delež stroškov zdravstvenih storitev, ki bi sicer bili pokriti z dopolnilnim zdravstvenim zavarovanjem. Čakalne dobe ni, če oseba sklene zavarovanje v roku enega meseca od dne, ko postane zavezanec za plačevanje doplačil k zdravstvenim storitvam, običajno je to po prekinjenem ali zaključenem šolanju oziroma s pričetkom redne zaposlitve. Zakon predvideva tudi **poviševanje premije** za tri odstotke za vsako nezavarovano leto. V Vzajemni zato še toliko bolj priporočamo pravočasno sklenitev dopolnilnega zdravstvenega zavarovanja.

V Vzajemni smo za mlade pripravili poseben paket Vzajemna Mladi.

Paket Vzajemna Mladi lahko sklenete do 31. 8. 2011 v vseh naših **poslovalnicah,** preko klicnega centra na brezplačni telefonski številki **080 20 60,** poiščite obrazce na info točkah Vzajemne in jih pošljite **po pošti,** pri sklenitvi zavarovanja preko **www.vzajemna.si** pa nudimo najvišji zakonsko dovoljeni 3-odstotni popust.

PRIMER SREČE V NESREČI

Mojco so zaradi zapletov ob infarktu pripeljali z rešilnim vozilom v bolnišnico, pregledali, ji slikali glavo ter hospitalizirali. Po 2-tedenskem okrevanju v bolnišnici so jo napotili na zdraviliško zdravljenje. V vmesnem času je imela preglede tudi pri osebnem zdravniku, ki ji je predpisal ustrezna zdravila. S sklenjenim dopolnilnim zdravstvenim zavarovanjem se je izognila doplačilu zdravstvenih storitev v višini 1.179,67 EUR.

Primer je informativne narave.

Red Faction: Armageddon

Po peskovniški svobodi predhodnika Red Faction: Guerrilla (Joker 195, 81) se dogajanje seli v običajnejše tretjeosebne okvire. Še vedno bomo harali po Marsu, se pri tem streljali ter s Kladivom™ rušili zgradbe. Toda rdečo površino bodo večinoma zamenjali skrivnostni podzemni kompleksi. Akcija bo odmerjena bolj klasično in se bo tako laže udinjala zgodbi, ki se bo odvijala petdeset let po gverilski osvoboditvi planeta. Stroj, ki skrbi za življenju prijazno ozračje, je uničil gromozanski meteor in ljudje so se bili prisiljeni zateči v jamske kolonije. V glavni vlogi nastopi Alecov vnuk Darius Mason, ki ga vodja zlobnega kulta po spletu okoliščin 'prepriča' v odprtje skrivnostnega jaška. A sektaški načrti splavajo po vodi, ko se pojavijo alienkasti domorodci in začnejo tamaniti vse



po vrsti. Darius je seveda edini, ki lahko reši Rdeči planet. Bojda bo uničenje okoliša z rabo novih orožij, med katerimi sta oklep za povečano moč in magnetna puška, zaradi omejenih prizorišč dosti večja in kompaktnejša od odprtosvetne. Po drugi strani pa bomo lahko uničenosti obnovili z nanosestavljalnikom! Večigralstvo bo sicer omejeno na sodelovalni način, kjer se bomo branili pred valovi pobesnelih vesoljčkov. Toda grozljivkasta samotarska premisa v družbi s konkretnim fizikalnim srčkom daje utemeljene upe na dober, zanimiv špil. (ms) ***THQ za PC, xbox 360 in PS3, 31. maja***

Alice: Madness Returns

Čeprav so se govorice o nadaljevanju ene najbolj psihično motenih akcijskih iger pojavile že kmalu po izidu prve Alice, je trajalo enajst let, da se bomo znova vrnili v Čud(ež)no deželo. In, zanimivo, tudi igra se bo dogajala enajst let po tistem, ko je punčara zapustila noršnico in poskusila živeti kot normalen človek. Še vedno jo preganjajo more o smrti njenih staršev, zato poišče psihiatrično pomoč. Toda psihiater s hipnozo odklene Pandorino skrinjico...





Spet bomo iz tretje osebe raziskovali pokvečen svet, poln nevarnosti, ki se napajajo iz Alicinih strahov. Igranje bo mešanica tekanja, skakanja (obljubljajo dvojni in celo trojni skok) in reševanja zagonetk, dočim bomo sovražnike odpravljali z nevsakdanjim arzenalom: mlinčkom za poper, čajnikom, zajčkom za navijat ... ob tem pa se naučiti naučiti njihovih šibkih točk. Za obrambo gospodična s sabo nosila marelo, ali pa se bo za nekaj trenutkov spremenila v roj metuljčkov, ki so na napade imuni. Bistvo Alice ostaja popolnost običajne norosti, ki jo morajo avtorji izkazovati na vsakem koraku. Glede na sprevržen um Americana McGeeja so vrhunske psihološke blodnje zagotovljene. Take, kot smo jih vzljubili že ob prelomu tisočletja, le prirejene za drugačne čase. (qt)

EA za PC, PS3 in xbox 360, 16. junija

Infamous 2



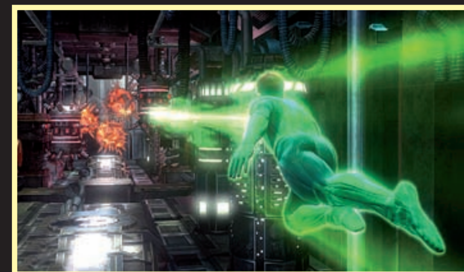
Električni Cole je pred dvema letoma prav spodobno razsul Empire City in komajda ušel Zveri, ki se je podala na pohod, da bi uničila človeštvo. Nadaljevanje ga bo vodilo v New Marais, digitalno različico New Orleansa, kjer je potekal razvoj žarkovne krogle, ki ga je spremenila v gromovnika. Tam divja vojna med paravojaškimi enotami in groznimi mutanti, ki jih je krogla izmaličila do nerazpoznavnosti.



MacGrath bo spet peskovniško vandral po mestu, ki bo razdeljeno na več raznolikih območij, ribaril med različnimi frakcijami in se spopadal z enimi ter drugimi, opravljal zadane naloge in nabiral nove moči, da bi ustavil apokaliptično zverino. Prav tako se bodo vrnile odločitve z vplivom na karmo. 'Dobri' Cole bo k električni dodal obvladovanje ledu, medtem ko bo hudobni, logično, posegel po ognju. Karma naj bi tokrat veliko bolj vplivala na svet in predvsem na odnose z drugimi liki, medtem ko naj bi bilo mesto dosti podrobnejše. Če bomo junaka uvozili iz prvega Infamousa, bo to vplivalo na dogajanje, ob špilu pa se imamo veseliti še urejevalnika, s katerim se bo dalo baje povsem enostavno ustvarjati lastne naloge in jih deliti z drugimi čez Playstation Network. (qt) ***Ubisoft za PC, pozimi***

Green Lantern: Rise of the Manhunters

Green Lantern je pri nas domala neznani stripovski superheroj založnika DC Comics. Zelenkotov je pravzaprav več, saj gre za predstavnike svojevrstne galaktične policije. Moč črpajo iz prstanov, ki jih krepostnim posameznikom podarijo vsemogočni Varuhi. Hala Jordana, človeškega zastopnika Lanternov, bo v prihajajočem filmu uprizoril Ryan Reynolds, stas in glas pa bo lepotec posodil tudi junaku v spremljajočem špilu.



Rise of the Manhunters bo po videnem sodeč precej ziheraška akcijska pustolovščina, v kateri se bo zamaskirani junak zoperstavil robotskim kreaturam, ki grozijo z uničenjem vsega. (A kdaj ne?) Pričakovati gre veliko frčanja po vesoljskih in planetnih stopnjah ter sodelovalno igranje kampanje, zlasti pa veličastno uničevanje sovražnikov z regimentom unikatnih orožij. S svojim mogočnim prstanom bodo lahko namreč Hal in sodelavci pričarali poljubna pomagala – vrteči top, meč, kij, ogromen sveder, vlečno kljuko ... Ni, da ni.



Film glede na prikolice še kar obeta (poglejte še specialni, 2-minutni izsek) in le upamo lahko, da so se tudi pri kovanju igre potrudili bolj, kot je pri licenčnih skropucalih v navadi. (cs)

Cyanide Studios za PC, poleti



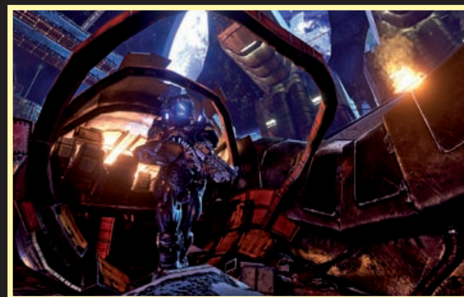
Path of Exile

Po uspehu predlanskega Torchlighta se vedno več neodvisnih studiev odloča za izdelavo diablovščin. A Novozelandci Grinding Gear Games lahko rečejo, da ne ponavljajo za drugimi, kajti svojo Path of Exile počno že od leta 2006. Šlo bo za strogo nalinijsko igro zastonjskega tipa, kjer bodo služili z mikroplačili. Obljubljajo, da bo moč na ta način pridobiti zgolj kozmetiko, kot so rogovi in pošatkova čreva na kolu, s katerimi se bomo postavljali v osrednjih mestecih. Tamkaj se bodo množice igralcev dogovarjale in oblikovale manjše skupine (natančne velikosti še niso dorekli) za odpravo v zanje rezervirane temnice. Izbirali bomo med šestimi poklici, zanimiv pa je sistem veščin. Te ne bodo prihajale z levelanjem, marveč v obliki kristalov, s katerimi bomo opremili svoje oklepe in orožja ter jih lahko prodajali drugim. Podoba bo klasično izometrična, pri čemer pa se bodo avtorji ognili risankastemu slogu Trochlighta in Diabla 3, saj kanijo servirati zelo krvavo, brutalno akcijo. To nam deli. (ag) ***Grinding Gear Games za PC, jeseni***



Prey 2

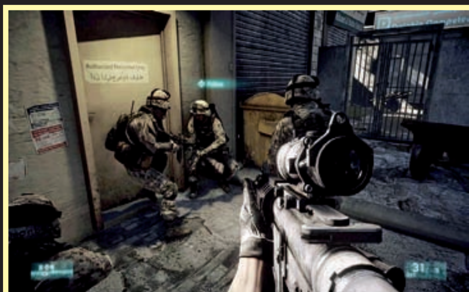




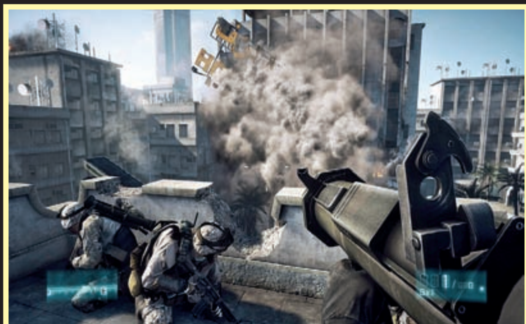
Prvi Plen iz leta 2006 (Joker 157, 84) je bil doomasta prvoosebna streljanka z gravitacijskimi ugankami in kvazi portalovskimi portali. Dvojka pa bo ... uf, vse kaj drugega. V presenetljivi maniri so se pri Human Head Studios spravili delat drugačen FPS. Širši univerzum bo še vedno isti, toda indijanca Tommyja bo zamenjal nekdanji policaj Killian Samuels, ki se bo potikal po tujskem planetu Exodus in preganjal vesoljčke vseh vrst. Samuels je namreč lovec na glave in Exodus je njegov hladen, kovinski, bladerunnerjevski svet. Tarče bomo niz ulic preganjali v hitrem, parkourjevskem slogu, pri čemer bomo opremljeni z več pomagali kot Bobba Fett, tako da bodemo iz žepov vlekli gravitacijske ponore ter energijske mreže. Toda vse ne bo le v tehnologiji in akciji: žrtvam se bo moč približati potiho, v zameno za denar jih bomo lahko pustili živeti in se nasploh zapleteli v sive politične igrice, kjer nihče ne bo brez krivde. Še več, po GTAjevsko se bo moč znašati nad naključnimi mimoidočimi. Babice padajo! Prey 2 kot ultimativni znanstveno-fantastični peskovnik? Upajmo. (ag)

Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, 2012

Battlefield 3



Tretje Bojišče – v resnici enajsto v široki družini večigralskih vojaških streljank – bo v mnogočem prelomno. Za prvi vtis bo zaslužen nov nivo grafike, ki bo z rabo nekaterih animacijskih prvin iz Fife in še nevidenimi učinki svetlobe ter prahu poskrbel, da bo zadeva pošten korak od denimo današnjega Call of Dutyja. Drugi element, ki ga v osnovni seriji Battlefield še ni bilo, le v veji Bad Company, je pošten solističen del, ki bo temeljil na zgodbi in na mnogo spektakularnih skriptanih peripetijah. Štokholmčani DICE so namreč projekt zastavili kot novo generacijo nalinijskega streljanja, podkrepljeno s filmsko enoigralsko izkušnjo. Dogajanje bo nosilo letnico 2014 in bo postavljeno na vedno aktualna muslimanska žarišča ter za povrhu še na misije / karte v Parizu, New Yorku, pa čak i u Sarajevu. V osnovi bomo nastopali v vlogi ameriškega marinca, glede večigralskih strani pa razvijalci ne povedo nič. Sploh so glede tega področja precej skrivnostni, zaupali so le, da ne bo komandatskega načina iz dvojke, da se vračajo zrakoplovi, da bo špilavcev naenkrat 64 na PCju oziroma 24 na konzoli in da igro razvijajo poudarjeno za računalnike. Ter da bodo vključene vse prvine in igralni načini predhodnikov, obogateni z novimi pogruntavščinami, kakršni sta vlačenje ranjencev v zavetje in veličastno rušenje bajt. Electronic Arts si je očitno zadal nalogo, da naredi v vseh pogledih boljšo igro od konkurenčne franšize CoD. Denarja imajo navsezadnje dovolj in kakšen presežek iz te založbe bi bil čisto na mestu. (lf)



EA za PC, xbox 360 in PS3, novembra

Dragon's Dogma



Na prvi pogled je Dragon's Dogma še ena od novejših, na pogled zalih tretjeosebnih frpjk. Z druščino štirih avanturistov bomo svobodno kolovratili po fantazijski deželi in klali trume krempljatih pošasti. Toda v resnici naj bi šlo za Capcomov najambicioznejši projekt! Kot prvo to ne bo čistokrvna frpjka, saj bo zbiranja veščin malo. Boj bo še najbliže God of Waru, z brutalnim akcijskim pristopom, ki bo metal čreva levo in desno. Največja novost bo v treh silicijsko krmiljenih soborcih. Čeprav jih bo moč do neke mere usmerjati, naj bi se zavoljo revolucionarne umetne pameti čisto dobro znašli sami. Samodejno bodo iskali sovragove šibke točke in nas nanje opozarjali, če nam bo šlo za nohte, pa nam bodo priskočili na pomoč. Tako naj bi igra v puščavništvo pričarala pristen moštveni duh. Liki bodo iz vrst treh poklicev: bojevnika, maga in stopača (zmes zmikavta in Legolasa), ni pa še jasno, ali so to vsi. Kot tudi ne, ali bo Dragon's Dogma imela kakršnokoli inačico večigralstva. (ag)

Capcom za PS3 in xbox 360, 2012



Primer Winklevoss proti Facebooku zaključen

Gledatelji filma Social Network veste, da je Mark Zuckerberg zamisel za mrežo osebnih strani s fotkami, podatki in hobiji dobil od treh harvardskih sošolcev, dvojčkov Winklevoss in Indijca Narendre. Trojica ga je namreč najela, da za fakulteto sprogramira stran s profili študentov, Mark pa je projekt raje lansiral v lastni režiji kot (The) Facebook. Omenjeni trije so ga koj (2004) tožili in pravda se je vlekla štiri leta, nakar so se domenili za kompenzacijo s 65 milijoni dolarjev, zvečine v Fejsičevih delnicah. Toda brata Winklevoss, ki sta je na pekinški olimpijadi osvojila šest mesto v veslanju, sta dogovor kasneje razveljavila, češ, da je Facebook vreden dosti več, kot so povedali na sodišču. Zdaj je vrhovni sodnik pritožbo ovrgel, saj se mora po njegovem ta zgodba po njegovem nehati. Po eni plati je res, da si fantje lahko kupijo šestdeset veyronov. A drži tudi, da je to drobiž za firmo, ki je samo v lanskem letu ustvarila dve milijardi dobička.



Toshiba je najavila prvi notebook s 3D-breznaočniškim zaslonom

Tokijska firma Toshiba je vodilni igralec na področju avostereoskopskih ekranov. V prodajnem programu ima denimo že pol leta 20-palčnika, ki kaže zadovoljivo globinsko sliko brez očal. Če gledaš naravnost vanj, jasno. Zdaj pa so napovedali prvi tovrstni prenosnik z diagonalo 15,6 palcev, ki bo vseboval najnaprednejšo 'samodejno dvogledno' tehnologijo. Omogočal bo hkratni prikaz vsebin v 3D in v 2D (recimo gledanje filma ali igre v oknu), obenem pa bo kamera sledila premikanju glave gledalca, s čimer bo naprava prilagajala oziroma optimizirala zamaknjenost dveh podob, ki skupaj v možganih tvorita občutek globine. Kot vemo iz izkušnje s 3DSom, je vidni kot pri tovrstnih displejih še velika težava. Računalnik bo na Japonskem izšel poleti in bržda kot pionir ne bo imel širšega uspeha. Toda reči se premikajo.



PSP go je šel v anal

Komaj leto in pol po splovitvi je Sony nehal izdelovati PSP go, odvrtek ročne konzole PSP, katere glavni značilnosti sta bili drsniška zasnova in odsotnost pogona UMD. Kljub izključno digitalni distribuciji je bil go dražji od navadnega PSPja, vse igre navzlic obljubam niso bile na voljo za dolpoteg, kaj šele, da bi bili kupci fizičnih ploščkov upravičeni do digitalnega izvoda, Sony pa je uporabnike razkačil še z uporabo drugačne pomnilniške kartice in nestandardnega kabla USB. Naprava je sama po sebi čisto simpatična, a izdelovalec se je prav potrudil, da ji je že v štartu polomil noge. Romanje v prerani grob zato ne preseneča. Izdelovanje običajnih PSPjev se medtem nadaljuje, čeprav ima konzolica kljub Sonyjevim obljubam vse premalo prodornih novih iger. Sumimo, da so sile že usmerjene v NGP iliti PSP 2.



Medena jabolka

Steve Jobs je resda na bolniški, a prodajnim rezultatom Appla to ne škoduje. Sadjarji iz Cupertina so pokajoč od ponosa oznanili, da so doslej spravili v promet več kot 189 milijonov mobilnih naprav z operacijskim sistemom iOS. Sveži ipad 2 sem sploh še ni vštet, a leti s polic tako hitro, da niti ni več smešno. Ka-čing je neopisljiv in Apple bo svojim 300 trgovinam letos dodal še 40 novih. Samo v prvem četrtletju letošnjega leta se je družba odebelila za 6 dolarskih milijard, njena zakladnica pa skupno premore desetkrat toliko. Prodaja skozi servis Itunes je nanesla poldrugo milijardo $ in v štacuni App Store se zdaj gnete že 350 tisoč apletkov. Od hardvera so so ljudje v prvem letošnjem četrtletju najbolj številčno pulili za iphone, predvsem štirico. Nove lastnike je našlo kar 18 milijonov jabolčnih fonov. Sledi 9 milijonov ipodov, skoraj 5 milijonov ipadov in blizu 4 milijoni macov. Obenem kaže, da bodo pri Applu svoj letni obnovitveni cikel malce upočasnili. Iphone 5 najbrž ne bo izšel pred poletjem, ampak šele jeseni. Vzrok naj bi bilo pomanjkanje čipov A5, ki jih zaradi nečloveškega povpraševanja po ipadu 2 ne uspejo izdelati dovolj. Peti ifon bo torej imel dvakrat močnejše srce, govori se tudi o izboljšanem fotoaparatu, o ponovno zaobljeni zadnji plati, o zaslonu čisto do roba in o večjem gumbu, ki bo podpiral različne variante božanja. So pa v vmesnem času poslali na police štirico v beli barvi.



Dandanes si najbolj 'in', če imaš bel ifon. Na voljo je v vseh izvedbah po enaki ceni, dobavljivost pa je gotovo nižja.

Apple je samosvoja blagovna znamka in pionir mnogih tehnikalij, otipljivih in servisnih, to drži kot pribito. Konkurenca lahko le sanja o taki pripadnosti skupnosti in pozornosti medijev ter je pripravljena za košček pogače narediti marsikaj, tudi očitno kopirati. Tožbe zato letijo na vse strani. Prejšnji mesec so Jabolčarji na sodišče spravili Amazon, čigar oddelek za androidno programje Appstore ima preveč podobno ime Applovemu App Storu. Zadnji udarec jabolčne advokature pa je fasal Samsung. Proti Korejcem je bila vložena tožba z dolgim spiskom pokradenih idej, ki jih vključujejo galaxy tab, galaxy S in še par mobilnikov. Sporno je vse mogoče, od oblikovnih detajlov prek podobe ikonic do minimalistične embalaže. Zanimivo pri tem primeru je dvoje. Najprej to, da je Samsung največji Applov dobavitelj, saj jim izdeluje pomnilnik, shrambe SSD in osrednje procesorje za mobilne naprave. Druga hecnost pa je kontra tožba Seulcev s precej podobnimi postavkami. Komu gre bolj verjeti, je pokazala borza: Applova delnica je koj zrasla za skoraj poldrugi odstotek.

Sonyjeve prve tablice

Naposled se je v boj z Applom oziroma v tablično področje vrgel še Sony. Konec aprila so v Tokiu na ogled postavili tabletki S1 in S2. Prva je klasičnega, kvadratnega videza, z 9,4-inčnim zaslonom ter nekoliko zadebeljenim zgornjim robom, kar ji da obliko, ki spominja na prepognjen časopis. S2 je po drugi plati preklopna napravica za v Quattrov žep, z dvema 5,5-palčnima dotikabilnima ekranoma 1024 x 480. Obe poganja Nvidijin čip tegra 2, za operacijski sistem pa uporabljata zadnji Android – 3.0. Prav tako imata obe po eno kamerico na sprednji in zadnji strani, pa wi-fi ter infrardečo povezavo. S slednjo bo moč privzeto krmiliti vrsto Sonyjevih televizorjev in drugih sobnih naprav. Obe se kitita z oznako 'playstation certified', kar pomeni, da bomo mogli na njih špilati naslove za playstation 1 in tiste, potegnjene iz štacune Playstation Suite, podobno kot pri telefonu xperia play. Sony očitno tudi tu želi molsti igrarsko znamko playstation. Je pa S2 temu vsaj v nečem priredil: ob igranju se spodnji od zaslonov spremeni v navidezni igrator z dotikabilnimi gumbi in križcem. Ne, breznaočniškega 3Dja pa ne zna predvajati, hehe. Obe tablici bodo prodajali v inačici z in brez antene 3G, na trg pa naj bi dospeli šele jeseni.

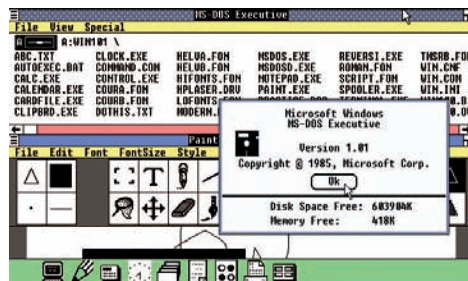


Kot se vidi na fotki, preklopna tablica S2 prikaz prilagodi zaslonoma. Medtem ko večja vse zbaše skupaj, S2 vsebino deli. Tako bo na spodnjem zaslonu e-mail predal, na zgornjem pa vsebina pošte.

Win8 že prihodnje leto?

V letu in pol so prodali kar 350 milijonov licenc za Windows 7, kar ga napravi za najhitreje prodajani operacijski sistem vseh časov. A kljub temu Microsoft ne spi na lovorikah. Dela na nasledniku so že krepko v teku in po neuradnih informacijah bi lahko osmica med nas prišla že sredi prihodnjega leta. Razlog za tako pospešen razvoj je renesansa tablic, kjer si podjetje iz Redmonda nadvse želi znova zavladati. Navsezadnje so bili prvi, ki so tovrstne napravice izdatno oglaševali kot prihodnost računalništva, takrat še z Okni XP in skrajno nerodnimi dotikovnimi zasloni, le da so jih na trg poslali krepko prezgodaj. Zato ni čudno, da vzporedno razvijajo različico Oken za procesorje ARM.

Znotraj Windows 8 bomo končno učakali priložen pregledovalnik datotek PDF in navidezne pogone, zmožne nalaganja podatkovnih slik ISO, pa več nami-

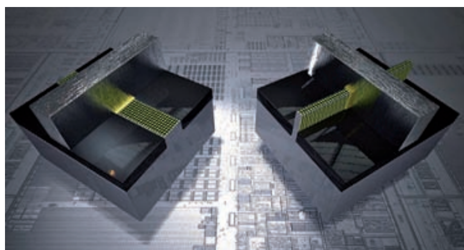


Čeprav začetna različica sistema 8 že krožijo, njegov videz ni kazanja vreden, saj se bo še mnogo spremenil. Vsaj upamo, ker prostora za orenk izboljšave je res veliko. Za spomin na stara vremena pa objavljamo shot prve izdaje. Anale o Oknih pa smo imeli v J162 in jih najdete na stranki.

zij ter dodatne možnosti pri lepšanju videza. Prav tako se imamo nadejati spletne trgovine z aplikacijami in še čim, kar bo bržkone nadgradnja servisa Live ali Zune. Poleg Aera naj bi bili deležni povsem novega vmesnika, za katerega so navdih deloma črpali iz zloglasnega traku, ki ga uporablja Office, nekaj pa iz rešitev, ki jih uporabljajo v mobilnem sistemu Phone 7. Nekateri radikalci že govorijo, da se bomo poslovili od ikon, map in dokumentov, kot smo jih poznali doslej. A v to težko verjamemo.
Usmerjenost na tablice naj bi koristila tudi namiznim računalnikom, kamor naj bi prinesla manjše sistemske zahteve, hitrejši zagon in zbiranje podatkov o lokaciji, kjer je naprava. Pričakovano bodo bolje podprti zasloni na dotik, uvedli pa naj bi še prijavo z risanjem simbolov, kot jo ponujata iOS in Android. Če vam je slednja preveč plebejska, boste lahko poskusili s prepoznavanjem obraza – ako imate kamero, seveda. Ali kinect, ki naj bi bil takisto podprt. In streoskopski zasloni. Seveda pa moramo zaenkrat vse to verjeti na besedo, kajti prve razvijalske različice naštetih dobrot v glavnem še ne kažejo.

Intelovi novi tranzistorji

Tranzistorji, nekaj ducatov nanometrov (milijonink milimetra) velika vratca za škrate elektrone, so osnovni gradniki osrednjih procesorjev. Kot si lahko izčrpno preberete v vedežu v dvestoti številki Jokerja (id na stranki 7279), so v današnjih CPUjih zgrajeni iz ploščatega polprevodnega kanala, ki ga nadzorujejo vrata – kovinska paličica, počez poveznjena prek kanala. Ko skozi vrata teče kontrolni tok, se kanal sprosti, sicer je blokiran. Intel pa je objavil, da mu je uspel tehnološki preboj: kanal so preobrazili v trirazsežno izboklino, ki jo vrata sedaj objemajo iz treh smeri. To jim



Čeprav je dvig kanala s starega tranzistorja na levi v tri-gate na desni na videz preprost trik, gre v procesu množičnega tiskanja vezij za zelo zahtevno in drago spremembo v proizvodnji.

omogoča mnogo boljši nadzor nad tokovi, kar je zaradi kvantnih pojavov na majhnih razsežnosti izjemno pomembno. Ko so vrata odprta, pri novincih teče močnejši tok, pri zaprtih pa je izgub zaradi pobeglih elektronov manj. Nova pretikala bodo sposobna tako višjih frekvenc kot manjše porabe in delovanja pri nižjih napetostih, zaradi česar bodo zelo primerni za prenosne napravice. Intel jih je nazval tri-gate in trdi, da gre za prve 3D-tranzistorje. Slednje je sicer malce tržno prenapihnjeno, saj tokovi še vedno tečejo v iste smeri kot doslej, a vsekakor gre za najpomembnejši tehnološki preboj po januarju 2007, ko so predstavili tranzistorje z vrati high-K metal, ki so tlakovali Intelovo trenutno prevlado nad AMDjem. Tri-gate so inženirji zasnovali že pred devetimi leti, a šele danes jih lahko množično izdelujejo. Da ne gre za laboratorijske prototipe, kaže Intelova namera, da jih uporabi že v prihajajoči arhitekturi ivy bridge, naslednici ta hip aktualne sandy bridge, ki je v procesorjih core iX-2XXX. Pričakujemo jo lahko na prehodu v prihodnje leto, inženirji pa pravijo, da bodo nova pretikala še več generacij zagotavljala manjšanje gradnikov procesorjev in s tem višanje njihovih zmogljivosti, kar ponazarja Moorov zakon.

Samsung galaxy S II in drugi dvojedrni telefoni

Tako kot ima ipad 2 dvojni procesor napram predhodniku, so nadgradnjo dobili nekateri telefoni. Pri nas že naprodaj je LGjev optimus 2x. Poganja ga Nvidijina gigaherčna tegra 2, ki na enem čipu združuje dvojedrni centralni procesor in zmogljivo grafiko. Še boljša napravica pride s HTCjevo znamko in imenom sensation. Njegov dvojedrnik bo imel 200 MHz več, pa tudi zaslonska ločljivost bo višja: 540 x 960. Za nameček bo privzeto opremljen z Androidom 2.3, kar LG ni. Tretji član druščine bo naslednik sila razširjenega samsunga galaxy S. Tudi ta bo imel dve srčiki s taktom 1,2 GHz, prednaložen Android 2.3 in še izboljšan najjači displej AMOLED plus. Tega so raztegnili na 10,8 centimetra po diagonali, a žal ob nespremenjeni ločljivosti 480 x 800. Onegaj, ki bo naposled dobil bliskavico, drugače prav nesramno posnema obliko ifona 4. Ni čudno, da jih Apple toži. (Mimogrede, istočasno prihaja oziroma zamuja na trg Sony Ericssonova xperia arc, ki pa je z enim jedrcem napram konkurenci prav betežna. Še njen zaslonček, s katerim se proizvajalec postavlja, je opazno slabši celo od onega v prvem galaxyju S.)

Takle bo oziroma je samsung galaxy S 2. Vsi ti Androidni mobilniki imajo pri nas srečo, da ni iphona.

V čem je pomen te silne procesorske moči v žepu? Vse bo gibalo hitreje, od sprehajanja po menijih do odpiranja strani. Mogoči bodo novi grafični učinki, špili bodo bolj podrobni, rokovanje s fotografijami in videom bo gladkejše, omogočeno bosta zajemanje in predvajanje posnetkov v 1080p, tudi po HDMI-kablu na televizor. Poleg tega je vse to čipovje sposobno prikazovati avtostereoskopsko sliko. Prvi tak telefon bo LG optimus 3D, ki bo slično Nintendovemu 3DSu kazal globinsko sliko brez očal, pri čemer bo njegovo okence skoraj 11-centimetrsko (drkamoževo ima le 9 cm). Ker bo imel na hrbtni strani dve očesi, bo znal prav tako snemati in fotkati v 3D ter dobljeno predvajati na ustreznem stereoskopskem teveju.



LG optimus 3D bo prvi telefon z avtostereoskopskim zaslonom, pri nas pa ga bodo po zagotovilih uvozničarjev pričeli prodajati že junija. Z njim bo mogoče ogledovati 3D-kanal na YouTubu.

Nintendo nas draži z wiijem 2
Sredi aprila je množica medijev nenadoma zatrdila, da imajo podatke o wiijevem nasledniku. Delovno inačico z imenoma nintendo HD in project cafe naj bi posedovala večina pomembnejših studiev, ki so pohvalili strojne zmogljivosti, boljše od xboxa 360 in PS3. Zagotavljala naj bi jih IBMov procesor powerPC ter AMDjev grafični čip. Kontroler naj bi premogel ogromni, šestpalčni dotikabilni zaslon, na katerega naj bi konzola pošiljala sliko s televizorja, žiroskopi in pospeškomeri pa naj bi bili natančnejši od tistih v wii motionplus. Konzola naj bi bila za nazaj združljiva z wiijevimi naslovi, med podatkovnimi mediji so pak omenjali blu-ray. Po tednu dni nategovanja, govoric in 'naj-bi'-jev je Nintendo le priznal, da ima wii 2 res v delu, predstavitev pa bo na letošnjem E3ju junija.

Novi lastnik Skypa je – Microsoft
Priljubljeni čvekalni servis Skype je bil naprodaj in čeprav sta se zanj pulila Google ter Facebook, ga je naposled pohopsal Microsoft. Ta je odštel vrtoglavih osem in pol milijard dolarjev, kar je precej več od ocen, da bi FB in G dala tri do štiri milijarde. Skype naj bi se pod MSjevim okriljem preselil v dnevne sobe, kjer že domuje v nekaterih dražjih televizorjih, po novem pa bo sodeloval tako z navezo xboxa 360 in kinecta kot s pametnimi telefoni z Microsoftovom Phonom 7. Pravijo, da se ni bati za podporo operacijskim sistemom, ki niso Okna, ter napravam, kar je bila doslej važna prednost pred konkurenčnimi sporočilniki. Se bo zdaj končno začela doba videotelefonije?

Dolgo trajanje PSN-burleske
Da so krekerji med 17. in 19. april vdrli v omrežje Playstation Network in pokradli kup osebnih podatkov, čivkajo že vrabci. Sony je tedaj mrežo odklopil, kar je vzelo tako Playstation Store ter spletni multiplayer za PS3 in PSP. To je bilo nefajn, najbolj za tiste, ki so bili odvisni od daljinskega večigralstva in bi radi igrali špile iz PS Stora, katerih zaščita se zanaša na internetno priključenost, saj so ti zaradi DRMja nehali delovati. Taka sta Bionic Commando Rearmed 2 in Final Fight. Nejevoljni so tudi založniki – Capcom trdi, da jih je mrk stal več sto tisočakov.
Postavlja se vprašanje, če vdora ne bi bilo moč preprečiti. Štirje napadeni strežniki od skupno 130, na kolikor sloni PSN, naj ne bi bili dobro zaščiteni, saj naj bi bili brez požarnega zidu. Povrhu naj bi konzole v PSN ob vsaki povezavi dostavile podatke o uporabnikovi dejavnosti, s številkami kreditnih kartic vred, in to v goli tekstovni obliki.
Sony je hitro uperil prst v grupo Anonymous, ki mu je trn v peti od tedaj, ko so zahtevali nazaj možnost namestitve Linuxa. Povod za obtožbo je bil že drugi napad, tokrat začetkom maja na strežnike Sony Online Entertainmenta, ki skrbi za nalinijske igre, kot je DC Universe Online. V roke nepridipravov je romalo 24,6 milijona računov in 12.700 kreditnih kartic iz držav zunaj ZDA, od katerih naj bi bilo aktivnih in uporabnih 900. Na SOEjevih strežnikih so forenziki, ki jih je Sony najel kmalu po naskoku na PSN, našli datoteko z imenom Anonymous z vsebino 'We are Legion'. Toda skupina po zgledu terorističnih organizacij ni 'prevzela odgovornosti'.
Posledica vsega skupaj je, da lastniki PS3 še vedno nimajo ne spletnega multija, ne Stora, Sony pa si je zapravil ogromno ugleda. Da kani vsem PSNjevcem ponuditi mesec zastonj PS Plusa (plačilni servis, ki nudi ekskluzivno robo in boljše cene) ter brezplačno dve od izbranih cenejših iger, je le majhen obliž na zevajočo rano. Zaupanje strank si bodo vračali še dolgo, medtem pa se morajo v Ameriki in Kanadi že otepati tožb z milijardnimi odškodninami.

KLIC PO BUKVICI

Sneti se zazre v narobe svet: igralno so špili preprostejši, bolj hroščati so, izdajatelji vsebino radi prestavljajo v DLC, zdaj pa je veliki založnik Electronic Arts sporočil, da svojim izdelkom ne bo več prilagal priročnikov. Rešetanje odločitve je na mestu.



Danes bi bila to super duper posebna edicija za 80 evrov, svojčas pa je bil takle Elite edini naprodaj. In še veliko je bilo iger, ob katerih so se ti po odprtju šatulje zasvetile oči. List za razpoznavanje plovil je tu molel izpod tipkovnice, z eno roko si pilotiral, z drugo pa brskal po priročniku. Idila.

Zgubanci se spomnimo časov, ko si odprl praviloma veliko kartonsko škatlo z računalniško igro (konzolne so bile v tem pogledu od nekdaj revnejše in bolj standardizirane) in se je ven usulo čuda stvari. Razen disket ali CDjev si v njej našel ločena navodila za namestitev, priročnik in game guide ali hint book z nasveti. Dostikrat so te osrečile dobrote v slogu zemljevidov, kovancev, avdiokaset, šablonskih nastavkov za tipkovnice in romanov. Neredke so bile protipiratske zaščite v slogu kartonskih koles s simboli.

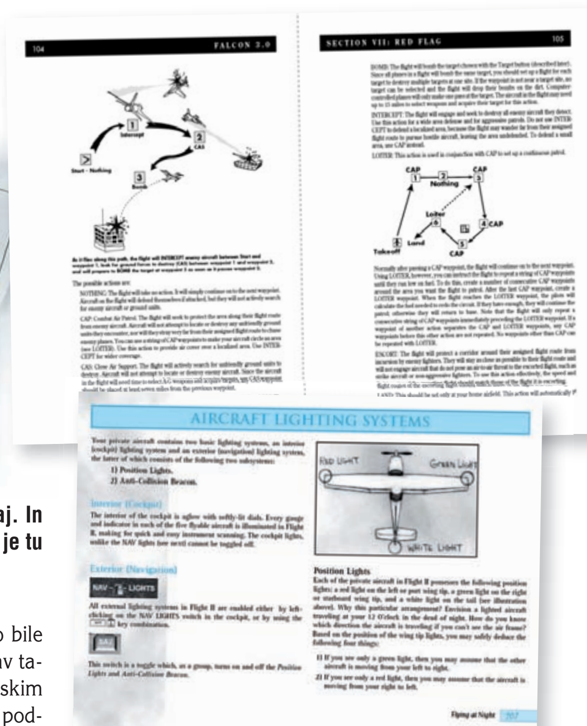
V središču pozornosti so bili priročniki. Pred desetletjem so določene zvrsti praviloma spremljale orenk igrobukve. Več kot 200-stranske tiskovine niso bile nobena redkost med letalskimi simulacijami, prav tako so bile s podrobnimi razlagami in zgodovinskim ozadjem opremljene vse ostale vojaške igre, od podmorniščin do strategij. Frpjke so takisto brez izjeme dopolnjevale veselja vredne knjižnice z literarno štorijo, opisom sveta in prebivalcev, razlagami čarovnij in tako naprej. Tudi mnogo preostalih iger je bilo opremljenih vsaj z barvno, kakovostno stiskano bukvico, ki je imela vsaj nekaj strani zanimivega čtiva. Če koga zanima, kako smo se imeli tistihdob, naj obišče *Replacementdocs.com* in od tam cukne stara navodila.



Vsi manuali starega veka seveda niso prekipevali od dodatnega čtiva in so rabili le razlagi tipk, igrinih elementov in navodil za stvarjenje sistemske diskete, če ti je primanjkovalo osnovnega pomnilnika. So pa bili obvezni zaradi protipiratske zaščite, kot so simboli v X-Wingu in King's Questu V.

Sicer je res, da so igre njega dni ob svoji zapletenosti slabše skrbele za uvajanje in da mnogokrat niso imele težavnostne krivulje, marveč navpično vzpenjajočo se črto. Na računalnikih je mrgolelo simulacij letenja in kompliciranih frpjev, ki so zahtevali pošteno navodilno obravnavo. Hkrati vanje niso dajali tutorialov, marveč te je špil rad brez ceremonij postavil v kabino lovca ali na sredo sovražnega območja, kjer so te grdavži nemudoma posilili. Zato so bila debelejša navodila obvezna, medtem ko je danes drugače. Prav tako starih časov ne gre opevati počez, saj megabukve vseeno niso spremljale vsakega špila. Dosti je bilo naslovov, ki bi si zaslužili boljšo spremljavo, recimo skoraj vsi Lucasovi vojnozvezdni naslovi, začenši z X-Wingom, medtem ko so bile za nameček evropske izdaje praviloma revnejše od ameriških.

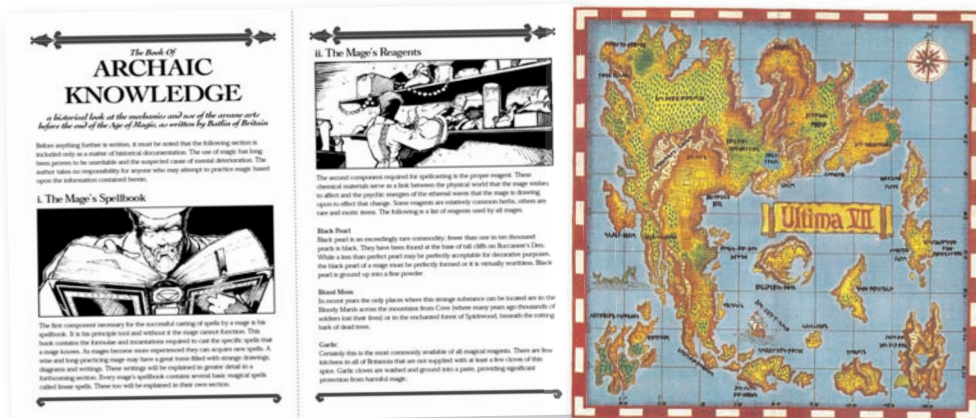
A vseeno je razlika med tem, kaj si dobil v škatlah nekoč in kaj danes, občutna. Enostavno si imel svojčas občutek, da si za svoj cekin prejel nekaj konkretnega, nekaj, kar si lahko nesel v posteljo ali vlak, pa čeprav so bile igre včasih morebiti celo dražje kot zdaj.



Težkokategorne simulacije letenja, kakršni sta bili Falcon 3.0 in Flight Unlimited so imele priročnike včasih vezane v spiralo, da si laže listal po njih. Preučiti ti ni bilo treba le samega usmerjanja letala in inštrumentov, marveč tudi zakonitosti letenja, manevre (sodček …) ter podatke o avionih.

Cuzanje kupcev

Nekakšna ustreznica tem starim izdajam so današnje zbirateljske edicije, ki imajo običajno dosti bonbončkov, kot so orenk embalaža, debelejša navodila, slikanice in cedeji z glasbo, seveda za ekstra strošek. Ob navadnih inačicah pa te rado prime srat. V ceneni DVDjski šatulji dobiš plošček in tanko knjižičico, v kateri so rutinsko navedeni nadzorni knofi in slične nezanimivosti, čeprav tematika daje ničkoliko povoda za izdatnejšo obravnavo. Dober primer je Lego Star Wars 3, ki si kljub univerzumskemu ozadju Vojne zvezd lasti le nekaj pagin s podatki o nadzoru in tem, da je igrice grdo krasti, ker so ©, ® in ™. Shift 2 ima po obsegu v redu knjigico, a v njej ne izvemo ničesar več od samoumevnosti. Namesto da nam na dolgo in široko opisujejo, kako je v glavnem meniju opcija za novo igro in da tista številčnica na zaslonu kaže, kako hitro se peljemo, naj nam raje povedo kaj zanimivega o avtomobilih, delovanju motorja in tiščanju plina.



Tale priročnik z razlago predštorije, čarovnij in bitij ter zemljevid na tkanini sta iz Ultime VII. A podobno vsebino so imele tudi druge frpjke, ki bile od vselej najbolj radodarne s škatelnimi dodatki.

Toda celo še tega si očitno ne bomo več zaslužili. EA se je namreč odločil, da bo svojim špilom prilagal le še kratka namestitvena navodila. To utemeljuje z ekološko zavednostjo in s tem, da bodo manuali itak na voljo na spletu, hkrati pa da igre vsebujejo interaktivne učne ure. S tem trobi v isti rog kot Ubisoft, ki je slično potezo že naredil. Njihov Assassin's Creed 2 za PC nima knjižice, medtem ko EAjev novi adut Darkspore spremlja kilava osemstranska fotokopija s tipkami in osnovnimi podatki o tem, kaj je na zaslonu. Tiger Woods 12 za PS3 in xbox 360 nima niti tega, le snopič državno obveznega besedičenja o tem, da v konzolo ni dobro vtikati šestih blu-rayev naenkrat.

Izgovori okoli dreves so bikov drek, pesek v oči in scanje v veter. Papir je ob vsej tej plastiki in izpuhih, ki so potrebni, da škatelna igra doseže cilj, najmanjši problem. Priročnik na spletu pa je otipljivemu enakovreden samo v primeru, da ne vsebuje ničesar pametnega, zato ga le bežno preletiš. Da ne omenjam dejstva, da so bili doslej kupci EAjevih iger deležni v slovenščino prevedenih navodil. Kdo ve, kako bo zdaj – zaradi izdajateljeve ignorance niti uvoznik Colby.

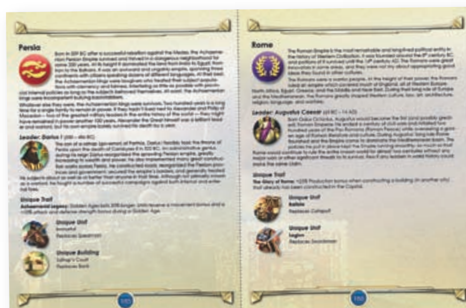
Za nameček si založnik s skoparjenjem dela medvedjo uslugo. Dobiček zaradi šparanja pri papirju je po mojem mnenju zanemarljiv v primerjavi z nezadovoljstvom kupca. Ker je piratiziranje v dobi širokopasovnega interneta in skrekanih / flešanih konzol boleče enostavno, si tisti, ki ubode original, gotovo želi dodatne vrednosti glede na ISO na disku. Če bi se nam iz poštene šatulje kot njega dni v naročje usulo čuda privlačnosti, za katere ne bi bilo treba plačevati skozi nos, bi veliko igralcev večkrat razmislilo o nakupu. Istočasno je veliko možnosti, da je tisti, ki špil pošteno plača, v škatli pa dobi DVD in vzorec abotne papirologije, razočaran. Toda namesto da bi EA in Ubisoft spodbujala nabavko originalov, od tega odvračata. To lahko pripišem le pripravam na dobo digitalnih dolpotegov, ko ne bo nič več otipljivo, špila ne boš mogel prodati naprej, cene pa zaradi tega gotovo ne bodo nič nižje. Glej Steam z igrami po 50 evrov in joči.



Tole ni posebna, marveč navadna izdaja Witcherja 2, ki bi bila lahko za zgled velikim založbam: štiri tiskovine in ekstra DVDja.

Mati, črke bi!

To, da bukvice zaradi vdelanega učenja in enostavnejših igralnih mehanik v številnih naslovih ne potrebuješ več, ne pomeni, da mora biti področje tako zanemarjeno. Drži, da živelj priročnike manj čisla in da se trend giblje v smer tanjših knjižic. Ampak tako je predvsem zato, ker so vse manj branja vredne. Redkokdaj odprem manual, v katerem niso le tipke in opozorilo glede epilepsije, marveč prinaša dodatno vrednost. Naj bo to zanimivo, slogovno privlačno pisanje ali vedežna obravnava tematike. Mar pretiravam, če si kot kupec igre želim nekaj pridodane otipljivosti, ki je gusar nima? Naj bodo vsaj nekateri tiskovinski dodatki posebnih izdaj, kot so artbooki, stripi in plakati, standardna oprema vsake igre. Človek bi včasih igro kupil zgolj zaradi takih finosti. Dokler ustvarjalci in založbe česa takega ne bodo pripravljeni dostaviti – in kristalno jasno je, da je to povečini samo posledica lenobe –, naj se ne čudijo, da je stanje takšno, kakršno je.



Civa 5 je bila prijetno presenečenje, saj je pritrogala zajeten, 200-stranski barven manual, največjega v seriji sploh. Tisti, ki čislamo informacije in otip papirja, apeliramo na založbe, naj vendarle (originalnim) igram na tak način dvignejo vrednost.

Sploh ker to ni pravilo, saj so nekateri bolj ali manj sveži naslovi priročniško dobro podprti, ne da bi šlo za specialne edicije. IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover ima dobrih 70 strani knjižice (sicer črnobele, ali ipak), kjer v drobnem tisku najdemo podrobne informacije tako o nastavitvah kot principih letenja in številnih avionih. The Witcher 2 bo imel že v osnovi kup dodatne robe, ki je gre drugače pričakovati od obilnejših variant. Tudi Dragon Age 2, ki je ironično EAjev, in Segin Total War: Shogun 2 imata v redu manuala, v katerih pisci zadostno razložijo tako igralne elemente kot ozadje in nam krajšajo čas za mizo, na kavču ali na sekretu. Saj vsi vemo, kje se največ bere.

Protipiratske zaščite

Dandanes za zaščito pred nedovoljenim kopiranjem softvera na računalnikih skrbijo internetna preverjanja registracijskih šifer in tehnologije, ki preprečujejo presnemavanje ploščkov. Sneti pa se ob članku o priročnikih spomni še drugih načinov potapljanja gusarskih ladij iz preteklosti.

Da so protipiratske zaščite pretežno neučinkovite in da bolj najedajo legalnim kupcem kot zmikavtom, ni novica. Ubisoftova protekcija, ki so jo uporabili v Silent Hunterju 5 in Assassin's Creedu, je lani od strank recimo zahtevala, da so med igranjem nenehno priključene v splet, sicer je špil nehal delovati. Kretenarije so se znebili šele pred kratkim, potem ko so jih uporabniki na spletu mesece besedilno skalpirali. Najbolj so ga – kot ponavadi – nasrkali oni, ki so špil nabavili zakonito, saj so morali poslušati zafrkavanje tistih, ki so s spleta sneli povsem delujočo, neproblematično skrekano verzijo.

Je že tako, da piratje za vsako ključavnico najdejo ključ, najsi bo iz koristoljublja ali zanesenjaštva. Tako je bilo njega dni, ko so se po lansiranju disket, katerih vsebine ni bilo mogoče presneti z ukazom copy *.*, pojavile aplikacije, ki so jih nibblersko kopirale sektor za sektorjem. In tako je zdaj, ko je za Reloaded, Skidrow, FLT in slične piratske grupe odstranjevanje SecuROMa, SafeDisca ter Steama precejšnja rutina.

Sila zvezd ni dovolj!

Še najbolj je bil efektiven razvpiti sistem StarForce. Splinter Cell: Chaos Theory, ki je bil zaščiten z njim, se je pred zlomkom branil 422 dni, kar je svojevrsten rekord. Toda StarForce je vztrajal na tem, da ti inštalira zaščitne gonilnike, ki so vplivali na stabilnost operacijskega sistema ter se jih spočetka ni bilo enostavno znebiti, in je naposled vseeno klecnil. Niti internetni špili z masovno udeležbo se ne morejo ogniti črnim zastavam z lobanjo in kostema, saj World of Warcraft mnogi igrajo na zasebnih strežnikih, kjer ni treba plačevati naročnine, dočim za simulacijo mreže rad poskrbi Hamachi. Nekatere jezi čakanje točno na dan izida, do katerega se legalna igra, kot je bil pred kratkim Dead Space 2, noče povezati s strežnikom in se aktivirati. Vmes rulj že radostno pretaka krekan exe. Morda je še najboljša pot do preprečevanja piratstva nagrajevanje legalnih kupcev z otipljivimi dobrotami, a ob EAjevem ukinjanju priročnikov se zdi, da gre trend ravno v nasprotno smer. Včasih deluje apeliranje na poštenost, čeprav ne pogosto. To so okusili avtorji neodvisnice World of Goo, ki so špil izdali brez vsakršne zaščite. Ljudje so jo torrentirali, da je bilo veselje, in nekaj časa so bili sprva optimistični ustvarjalci prav zamorjeni.



● Ubisoftu so zastonjkarji res trn v peti, zato na tem področju največ eksperimentira. Najprej so težili s StarForcem in čudežno uspeli, da Chaos Theory dobro leto ni bil spiratiziran, nato so šli zaradi teženja javnosti zoper težavno zaščito v drugo skrajnost. Princa so leta 2008 izdali na čisto nezaščitenem DVDju. To se kajpakda finančno ni obneslo, zato so izgruntali novo zajebancijo za poštene kupce: obvezno neprestano pripetost na internet.

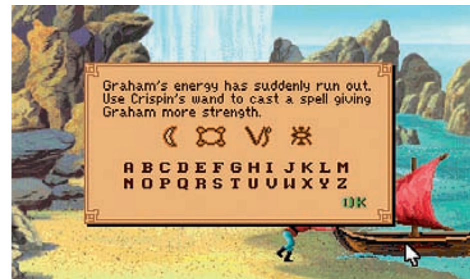


● Vse Sierrine pustolovščine so imele priročniške zaščite. Tale je iz Larryja 2, kjer je bilo treba vpisati cipino telefonsko cifro. Ker se Alu Lowu s tem ni dalo ukvarjati, obstaja univerzalna: 555-0724.

Je pa res, da je rulj vedno kradel, kar ni bilo pribito, ne glede na to, kaj bi dobil za plačilo. To so včasih počeli, ker se niso zavedali formalne napačnosti svojih dejanj. Eden naših uvoznikov špilov zna povedati, da mu je nekoč v štacuno uletel mulc s praznimi CDji, ki je brez heca hotel, da mu za nekaj beličev posnamejo zelene igrice, nakar je bil začuden, ko so mu razkrili pojem originala. Itak, saj ranjka Jugoslavija ni vedela za avtorske pravice niti pri filmih in muziki, kaj šele pri igricah na kasetah in disketah. Če ne bi bilo gusarske robe, bi ostali v kameni dobi, saj so bili socialistični prihodki prenizki za karkoli originalnega. Založniki so morali torej od nekdaj braniti svoje denarne vložke pred zastonjkarji, tudi v časih, ko so se iz škatel še usipali priboljški. Nekateri so se tega lotevali na zanimive, danes pozabljene načine. Seveda ni treba dvakrat reči, da so pirati porazili vse te zaščite. Največkrat s cracki, ki so eliminirali kočljive dele. Mnogi Slovenci zaščit sploh okusili niso, saj so igrali, kot da bi šlo za originalen špil, ki jim pač ni nažiral s preverjanjem istovetnosti. Kako se zgodovina ponavlja.

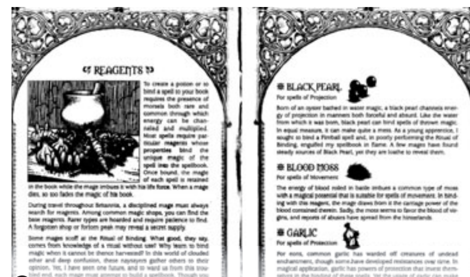
Vpisovanje besed in kod

Nekatere stare igre so ti pred zagonom naložile, da vpiši na primer tretjo besedo v deseti vrsti na osemnajsti strani navodil ali pa kodo glede na vrstico in stolpec v razpredelnici. Če si vnos prevečkrat sfalil, te je špil izvrgel v operacijski sistem. Druge so bile bolj zvite in besede ali kode niso zahtevale takoj spočetka, marveč tedaj, ko si napredoval do določene točke. S tem so založniki upali, da si bo lastnik nezakonitega izvoda tako zaželel nadaljnjega igranja, da bo špil kupil. Zaradi obojega smo ob nakupu pri piratu včasih dobili fotokopirane liste, čeprav ti je prašič nategunski lahko poslal neskrekan špil brez vsega, nakar se ni več javljal na telefon.



● King's Quest V spočetka začuda ni imel kode in slovenski prodajalci wareza zato niso vedeli nič o zaščiti. A kasneje v igri si moral poznati simbole, ki so bili napisani v priloženi knjižici.

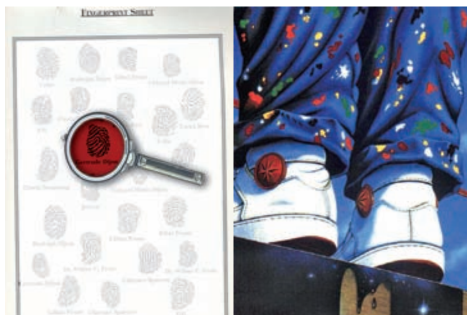
Določeni izdajatelji so imeli več domišljije in so namesto suhoparnega zahtevanja določenih črk hoteli kaj drugega, čeprav je bil cilj enak. Zak McCracken je denimo prišel s potnim listom, kjer so bile 'izstopne' šifre za različne države, brez katerih nisi mogel z letalom zapustiti ZDA. King's Quest III pa je imel čarobne recepte in verze, ki jih je bilo treba odrecitirati za napredovanje. Coprnija in alkimija sta bila popularni zaščiti tudi v igranju domišljijskih vlog.



● Ko te je v Ultimi VII Batlin vprašal, kolikokrat je treba ginseng prevreti, preden se ga da coprniško uporabiti, si moral preštudirati priročnik.

Prepoznavanje barv

Problematične za vse vpletene so bile zaščitne sheme, ki so uporabljale mreže barvnih kvadratkov. Za pirate zato, ker so bile farbne fotokopije dražje in teže dostopne. Za kupce pa, ker je bilo zahtevani odtenek dostikrat težko razbrati. Jet Set Willy za mavrico je imel poleg kasete denimo kartico s 180 drobnimi kvadratki v mreži, kjer si moral najti barvo in jo sporočiti igri. Podmnožica tega so bila gesla v nenavadnih barvnih kombinacijah na papirju, recimo rdeč tekst na črni podlagi, kamor je fotokopirec le nemočno zrl. In ti z njim.



● Naprednejši zaščiti Colonel's Bequesta in Future Wars. Prvi špil je prinesel nečitljive prstne odtise, ki si jih lahko razločil le skozi priloženo rdeče kukalo, drugi pa takele barvne packe, ki jih je bilo tedaj težko prekopirati. Spomnim se, da je naokoli krožila ničkolikokratna siva fotokopija z dopisanimi barvami. Skrekanih verzij praviloma ni bilo, zato so bili kakšni lističi s kodami pogosta spremljava.

Otipljivki

Stare igre so razen priročnikov radi spremljali priboljški, kot so bili kovanci, zemljevidi iz blaga in podobno. Takim dodatkom so rekli 'feelies' (otipljivki) in včasih niso bili le nagradni sladkorčki, marveč so rabili protipiratski zaščiti. Nekatere Ultime so od tebe na primer hotele zemljepisno širino in višino določenega mesta, za kar si nujno potreboval karto dežele. Infocomova avantura Bureaucracy je imela zraven pamflet "Si pripravljen na premik?", v katerem je bilo dosti informacij, ki si jih potreboval za napredovanje v igri in ogibanje smrti. Zork Zero pa je doprinesel pergament z važnimi namigi za zadnjo uganko.

Kodna kolesa

Razširjeni zaščitni otipljivki so bila kodna kolesa, kakršni sta spremljali prva Monkey Islanda. Šlo je za dva ali več papirnih krogov z luknjami, ki si jih lahko neodvisno vrtel. V Monkeyju 1, kjer so kolesu rekli Dial-A-Pirate, si jih moral zasukati tako, da si iz številnih skorbutnih obrazov dobil kozavi fris točno določenega gusarja, nakar si vpisal številko, ki se je prikazala v okencu. V Monkeyju 2 si s sukanjem obodov sestavil vudujski recept, nakar so okenčka razkrila pravilno količino sestavin za 'Lame-O Copy Protection'. Škoda, da se tega nihče več ne posluži.



● Tale kodna kolesa iz Monkey Islandov so sinonim za zanimive protipiratske ukrepe. Raje ne govorim, kako smo fotokopirane liste strigli, spenjali, obračali in vijačili, da bi dobili tako zaželeno kodo.

Lenslok

Ko se je boj s pirati razvnel, so založniki začeli posegati po izumih norih znanstvenikov. Eden takih je bil lenslok – plastična kartica, v kateri so bila prozorna okenca. Skoznja si moral pogledati v TV-zaslon in z njega razbrati drugače neberljivo številčno kodo, ki si jo nato vpisal, da si lahko igral. Zamisel je frajerska, a problem je nastal, ker si moral kartico tudi prepogibati in zvijati, jo držati na točno določeni razdalji od ekrana, gledati z enim očesom in hkrati pritisniti tipko. Sliši se kot neslana šala, ampak je bilo res. Za nameček lenslok včasih sploh ni deloval, kot je izvedelo petsto kupcev izvirnega Elita za spectrum, ki so dobili napačno verzijo kartice.



● Pri nas za lenslok ni vedel nihče, saj je bil človeček s kako originalno kaseto za spectruma in C-64 čudak. Špili na piratskih kompilacijah so bili očiščeni protekcijske navlake, kar pa nas je obvarovalo možganskih poškodb, ki so jih pri takih zaščitah utrpeli na zahodu.



● Legendaren je primer, ko je Ocean ves ponosen lansiral igro Robocop 3 za amigo s priveskom za v paralelna vrata, nakar ga je ena od warez skupin zlomila še isti dan in gusarsko kopijo poslala založniku.

Strojni priveski

Celo še bolj rigorozni od lensloka so bili 'dongli' – hardverski ključki, ki si jih vtaknil v eno od vrat na računalu, igra pa se ni štartala, če jih ni zaznala. Izdajatelji špilov so idejo dobili od velikih programov tipa AutoCAD, na srečo pa se dongli niso prijeli. Po eni strani zaradi tega, ker so stali, in po drugi, ker se niso izkazali za učinkovite.

Kazni za zmikavte

Če nisi uspešno prestal zasliševanja antipiratske zaščite, je igra običajno nehala delovati. Včasih pa so bili programerji zahrbtni in so se oviranju črnobradcev zares posvetili. Če so pirati odstranili le zaščito proti kopiranju ploščka, globljih pogruntavščin pa ne, so njihove odjemalce čakala neljuba presenečenja.

Nič hudega slutečim dolpobiralcem je najbolj zasmrdela zaščita FADE. Če je ta ugotovila, da je kopija igre piratska, je začela bolj ali manj opazno spreminjati špil v škodo igralca. Codemasters so jo prvič uporabili v LMA Managerju za playstation 1, razvpita pa je postala v realistični vojaški streljanki Operation Flashpoint (2001). Toda FADE ni edina mešalka štren te vrste. Med bolj svežimi gre omeniti Batman: Arkham Asylum, ki Netopirmožem s slabim krekom onemogoči drsenje skozi zrak. V Grand Theft Autu 4 znori kamera, ki med vožnjo pijano opleta sem ter tja, v Michaelu Jacksonu za DS pa glasbo nadomesti tuljenje vuvuzel. Kdor je gledal prejšnje svetovno prvenstvo v nogometu, ob tem takoj doživi antifilaktični šok. Nintendova drkalica je nasploh dober poligon za maščevanja gusarjem, kot so spoznali igralci Leninove verzije Dragon Questa V, obsojeni na večno plovbo z začetno ladjo. Preden so se gusarji ovedli in dostavili zlomek, je marsikdo v resnici skočil čez krov.



● Če se je Flashpoint odločil, da igraš piratsko kopijo, se ni ukinil, marveč je začel vplivati na igranje. Orožja so postajala manj natančna, sovražniki vzdržljivejši, poškodbe tvojega soldata hujše.

Še več takih trikov je bilo njega dni. V The Settlers 3 so kovači izdelovali krhko železo in s tem zanič oklepe, v doma skopiranem, neskrekanem Red Alertu 2 je baza eksplodirala po pol minute, v Alternate Reality: The City je glavni lik slabel zaradi neozdravljive bolezni, v Superior Soccer je izginila fuzbalska žoga. V že navedeni LucasArtovi obešenjaški avanturi Zak McCracken so te zaprli v ječo, če nisi poznal šifer za potovanje v druge dežele, medtem ko je amiginega Bombermana spremljal razdelilnik za več igralnih ploščkov, ki je hkrati deloval kot dongle, tako kot oni pri Robocopu 3. Če špil priveska ni zaznal, se je naložena stopnja takoj končala.

Najbolj pa je lesenonogce objajčila konzolna frpjka Earthbound za SNES iz leta 1995. Če je špil izgruntal, da uporabljaš piratsko kartušo (te niso bile nič nenavadnega, saj Kinezi spizdijo celo tisto, česar ne zna Skidrow!), ti je na začetku izpisal opozorilo, da je nelegalno kopiranje iger nekul. Med igranjem je nato pošiljal nadte veliko več sovražnikov kot sicer. To so hardcore mofoti zgolj pozdravili, a ko so po kakih dvajsetih urah garanja dosegli zadnjega šefa, se je pripetila ultimativna neljubost. Špil je zablokiral in ko si konzolo resetiral, tvojih shranjenih položajev kratkomalo NI – BILO – VEČ!

Si zamisliš kaj podobnega danes? Krik s Partisa in Mojblinka bi bil tako oglušujoč, da bi sprožil kataklizmo svetovnih razsežnosti. A prepričan sem, da bi avtorji zaščite umirali z nasmehi na obrazih.



● Če si se v Zaku McCrackenu spričo nepoznavanja potovalnih šifer znašel v ječi, ti je ~~bradat peder iz YMCA~~ varnostnik do onemoglosti bral levite o moralnosti. Poti ven ni bilo razen včitanja položaja ali reseta.

GREMO DOL V SOUTH PARK

Neogibno vprašanje, ki ga po izidu vsakega dela kultne (okorno) animirane serije South Park slejkoprej nekdo zastavi na spletu, je: na kakšnih drogah za vraga sta njena ustvarjalca Trey Parker in Matt Stone?! Pred kratkim je serija zalaufala v 15. sezono, Šerlok pa se za nekaj časa preseli v bizarni svet koloradskega mesteca, kjer se štirje osnovnošolci hrabro spopadajo s stupidnostjo ameriške družbe, vesoljskimi analnimi sondami, mačjimi orgijami in podebiljenimi zvezdniki.



STAN MARSH

Stan je tisti od fantičev v South Parku, s katerim naj bi se gledalec najbolj poistovetil, ali, kot sta ga opisala avtorja, 'normalen, povprečen, zmeden ameriški otrok'. Glas mu posoja Trey Parker, ki je Stanovo osebnost večinoma oblikoval kar po svoji. Tudi fantolinova starša Randy in Sharon sta imeni ter značajske posebnosti dobila pri Parkerjevih roditeljih. Za marsikateri zaplet v gospodinjstvu Marshevih poskrbita njegova najstniško tečnobna sestra in senilni dedek na invalidskem vozičku, ki Stana velikokrat moleduje, naj ga ubije in ga s tem odreši trpljenja. Mali je zaljubljen v sošolko Wendy Testaburger, a na žalost v njeni prisotnosti postane tako živčen, da bruhne vanjo skoraj vsakič, ko se mu približa. Prva ljubezen, nimaš kaj. Stan je običajno tisti, ki z veliko mero zdrave pameti največkrat razreši komplicirane situacije in na koncu oddaje zrecitira moralno poanto, ki se začne z: *"Veste kaj, danes sem se nekaj naučil …"* Denimo to, da so otroci večkrat pametnejši od odraslih.

KYLE BROFLOVSKI

Medtem ko Stan predstavlja Parkerja, je Kylu karakter vdihnil drugi soustvarjalec serije, Matt Stone. Pravi, da sta tako on kot njegov animirani prijatelj malce nazadnjaška, neučakana in razdražljiva. Kyle prihaja iz stereotipno prikazane judovske družine, iz česar se neprestano norčuje Cartman. Ravno ta njun velikokrat skrajno sovražni odnos pa je iztočnica za mnoge najboljše dialoge in epizode. V družini Broflovski je posvojeni kanadski malček Ike, ki ga sicer ponavadi skrbni brat Kyle občasno z užitkom brcne kot fuzbalsko žogo. Ker naj bi si bila z najboljšim prijateljem Stanom kar preveč podobna, sta avtorja serije v peti sezoni razmišljala, da bi Kyla z nenadno smrtjo odstranila iz South Parka, a je na na koncu žrtveno jagnje spet postal Kenny. Kadar ga ne razpizdi Cartman, je Kyle inteligenten dečko s pravilno naravnanim moralnim kompasom. Le okoli Božiča je osamljen, saj ga njegova družina ne praznuje. V teh težkih časih ga tolaži božični drekec Mr. Hankey.

ERIC CARTMAN

Samovšečni, rasistični, nasploh hudobni in debelajsasti Cartman je antijunak South Parka, toda daleč najbolj priljubljen in prepoznaven lik serije. *"On je temna plat vsakega človeka. Mislim, da ima vsak v sebi delček Cartmana. In vsake toliko časa potrebuješ malo Cartmana,"* je svojega ljubljenčka, kateremu posoja glas, opisal Trey Parker. Čeprav mu pretirano skrbna mama Liane k riti prinese vse, kar s tečnim glasom bajsi zahteva, je edinček Cartman sovražno razpoložen do vsega, kar je kakorkoli drugačno. Bolj kot Žide verjetno sovraži le še hipije, revne ljudi, rdečelasce in Justina Bieberja. A v življenju malega razvajenca je kup skrivnosti. Njegova mama, na prvi pogled vzorna kristjanka, je v bistvu hermafrodit, ki snema nemške šajse porniče in fuka z vsem, kar leze in gre. Veliki misterij o tem, kdo je Cartmanov oče, se razkriva skozi več sezon in je verjetno eden najbolj bizarnih zapletov v seriji, ki z bizarnostjo drugače nikakor ne špara. Razplet si oglejte v epizodi 201.

KENNY MCCORMICK

Kennyja razen njegovih prijateljčkov le redkokdo razume. Predvsem zato, ker mu tesno okoli ust zapeta kapuca onemogoča normalno govorjenje. V South Parku predstavlja dno ameriške družbe ali, kot mu rad navrže Cartman: *"Ti si tako reven, da je morala tvoja družina vzeti že drugo hipoteko na kartonasto škatlo, v kateri stanujete."* Poleg tega, da živi v bedi, je usoda do Kennyja neusmiljena in v prvih petih sezonah skoraj v vsaki epizodi umre na krut ali nenavaden način. Toda čeprav mu glavo odgrizne Ozzy Osbourne, če ga pregazi čreda krav ali nanj pade vesoljska postaja Mir, se v naslednjem delu vedno čudežno vrne. Do šeste sezone sta se avtorja izmišljevanja novih načinov smrti naveličala, ga za celo leto 'ubila' ter ga nadomestila s sošolcema Buttersom in Tweekom. V sedmi sezoni pa se je vrnil in ne umira več pogosto. Veste, kaj Kenny momlja v uvodni špici South Parka? V prevodu: *"Rad imam punce z velikimi mastnimi joškami, rad imam punce z globokimi vaginami."* Pacek.

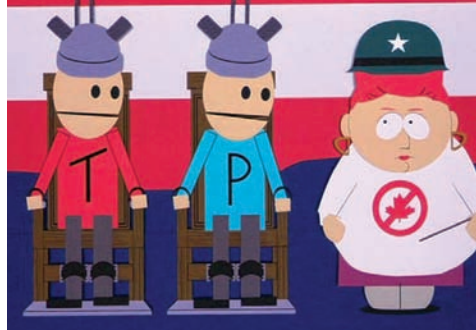
Tipična epizoda ameriške animiranke, ki je že ob začetku predvajanja leta 1997 zaslovela s straniščnimi forami, skrajno politično nekorektnim besednjakom in ekstra črnim humorjem, se začne na avtobusni postaji, kjer trije mulci čakajo šolski bus. Do njih se prikotali ikona serije, vedno nasikani debeluh Eric Cartman, in doživi običajni topli sprejem druščine: *"Hi, fat-ass!"* Cartman s histeričnim glasom odvrne: *"I'm not fat, I'm big-boned!"* Njegov sošolec Kyle ne spusti dane priložnosti in prišleka hitro natakne z: *"Then you must have a reaaaally big bone in your fat ass!"* Otroci znajo biti kruti. Zlasti v South Parku.

DEJ GA, JEZUS! BUTNI GA, BOŽIČEK!

Parker in Stone sta za glavne junake prefrigano izbrala otroke. Mularija svet vidi drugače, reče lahko marsikaj neprimernega in ji je oproščeno, predvsem pa velikokrat opazi napake, neumnosti in hinavščino odraslih. Čeprav so šele v tretjem (in kasneje v četrtem) razredu osnovne šole, so osrednji liki – zdravorazumski slehernik Stan, po Cartmanovo 'umazani Žid' Kyle, revna 'bela smet' Kenny in antipatično mamino sončece Cartman – še najbolj normalni prebivalci izmišljenega koloradskega ruralnega naselja South Park, ki na svojstven način predstavlja ameriško družbo. Zviznjene avanture prebivalcev South Parka lahko v Sloveniji trenutno spremljate ob četrtkih in nedeljah na MTV Adria, vse epizode pa ustvarjalci, čeprav včasih z nekajtedensko zamudo, na zastonjkarski ogled dajejo na Southparkstudios.com.

Zasnova serije je začela nastajati že leta 1992, ko sta se njena avtorja spoznala na filmskih predavanjih Univerze v Koloradu. Skupaj sta se lotila svojega prvega projekta The Spirit of Christmas, v katerem so se že pojavili predniki vseh štirih junakov. Njune podobice sta izrezala iz papirja in jih oživila z mukotrpnim ročnim prestavljanjem likov ter snemanjem vsakega delca sekunde filmčka posebej. Tako je čisto po

sili razmer nastal značilni 'zatikajoči se' animacijski stil South Parka, ki pa ga že od prve sezone naprej zaradi šparanja s časom ustvarjajo z računalnikom. Prvi filmček je bil všeč Brianu Gradnu iz televizijske mreže Fox, ki je pri Parkerju in Stonu leta 1995 naročil podobno animacijo in jo razposlal prijateljem kot božično videočestitko, v kateri se Jezus in Božiček zgarbata na način Mortal Kombata. Med njunim pretepom nasrkajo nedolžni mimoidoči in prvič se s kruto ter nesmiselno smrtjo sreča tudi mali Kenny. Ko mu Božiček po nesreči odrobi glavo, Stan ogorčeno zavpije enega od najbolj znanih stavkov kasnejše serije: "Oh, my God, they killed Kenny!"









V South Parku pred zbadanjem ni varen nihče. V filmu South Park: Bigger, Longer & Uncut iz leta 1999 se ZDA znajdejo v vojni s Kanadčani, iz katerih se odrasli Southparkovci vedno delajo norca. A Kanadčana Terrance and Phillip, ki imata TV-šov o prdcih, sta pri tamalih strašno priljubljena. Tudi pri Timmyju, malem, mentalno zaostalem invalidu, ki pa ga otroci vedno obravnavajo kot sebi enakega. Bolj kruta kot do kriplov sta bila avtorja do glasnih lastnikov Harleyjev in gledalcev dirk Nascar, ki so vsi neumni in revni.



Fajt med Božičkom in Jezusom se začne zaradi spora, kaj je za božične praznike bolj pomembno: praznovanje Jezusovega rojstva ali darila?

Posnetek je kmalu zaokrožil po spletu in postal eden prvih viralnih videov, avtorja pa sta začela pogajanja za ustvarjanje TV-serije. Na Foxu so ju zavrnili, ker niso hoteli vrteti risanke, v kateri med drugim nastopa govoreča drekasta klobasica Mr. Hankey. Na koncu sta Parker in Stone segla v roke kravatarjem iz kabelske televizije Comedy Central in z majhno ekipo tri mesece ustvarjala pilotsko epizodo. Menda bi se skoraj zgodilo, da bi South Park odpovedali še pred prvim predvajanjem, saj testnemu občinstvu, predvsem ženskemu delu, toaletni vici in kruta šokantnost nista bila prav nič povšeči.



Matt Stone (levo) in Trey Parker (desno), frika, ki ustvarjata South Park. Skupaj igrata tudi v bendu DVDA. Prvi gode na bas in bobne, drugi tipka po klaviaturah in milozvočno poje.

NEDISKRIMINATORNA ŽALJIVOST

Rekordna gledanost prvih delov je ipak pokazala, da štosi o driski in bruhanju večino nasmejijo. Avtorja pa sta razložila, da je take vrste zajebancija za osemletnike nekaj čisto običajnega: *"Samo o tem si se lahko šalil, ker še nisi poznal seksa. Vse, kar si imel, je bil drekec in prdci. To je bilo tvoje spolno življenje. Drekec in prdci. To je bila najpomembnejša stvar v tvojem življenju in najbolj prevratniška tema pogovora."* A Parker in Stone nista ostala pri osnovnošolskih drekec-pekec forah, marveč sta s črnim humorjem po vrsti 'obdelala' ter užalila vse in vsakogar, ki jima je šel na živce. Kakršnokoli politično korektnost sta pustila vnemar in se spravila na invalide, homoseksualce, metroseksualce, Kanadčane, pederskega Satana in zbeganega Jezusa, transseksualce, hipije, ljudi vseh narodnosti ter barv kože, vernike vseh veroizpovedi in ateiste, reveže ter estradnike, demokrate in republikance. To nesramno početje, kjer ga lahko najebe vsakdo, sta poimenovala 'nediskriminatorna žaljivost' ali žaljivost, ki ne razlikuje med tarčami.



Učitelj Mr. Garisson si da najprej spremeniti spol, kasneje si premisli in ponovno postane moški. Njegov partner je sadomazo legenda Mr. Slave, ki si ob neki priložnosti v rit stlači celo Paris Hilton.

Katerakoli druga TV-oddaja bi verjetno hitro klecnila pod tožbami, če bi kateri od glavnih junakov, v tem primeru seveda antisemitsko nastrojeni Cartman, o filmu Kristusov pasijon izjavil: *"Ne razumete, kaj je Mel Gibson želel doseči. Skušal je skozi film pokazati grozljivost in umazanost navadnega Žida. Ljudem po svetu je odprl oči."* Če bi kdo protestiral, da gre za simpatiziranje s krivci za holokavst, bi mu usta hitro zaprl osnovnošolski učitelj (kasneje učiteljica) Mr. Garisson, ki otroke pouči: *"Genski inženiring nam daje možnost, da odpravimo grozovite božje napake, kot so Nemci."* Še Stan, ki med četverico premore največ pameti, nekoč mimogrede odpiše tretjino svetovnega prebivalstva: *"Azijska kultura že mnogo let kot kuga trpinči naš krhki planet. Moramo jo končati."*

Kljub dolgima jezikoma pa Parker in Stone nista naivneža, zato si znata zavarovati riti. Vsako oddajo že med nastajanjem pregleduje skupinica pravnikov, ki poskrbi, da je vse ubesedeno, kot je treba. Milijonska pravdanja pred sodiščem tako vnaprej odpadejo.

LE SCIENTOLOGOV IN MUSLIMANOV NE!

Čeprav sta previdna, pa jima je nekajkrat le uspelo narediti celo pizdarijo. Najprej sta z neusmiljenimi napadi na scientologijo uspela razkuriti pevca Isaaca Hayesa, ki je v South Parku govoril vlogo dobrohotnega šolskega kuharja Chefa. Hayesa je humorni prikaz scientološke cerkve pripravil do tega, da je leta 2006 prekinil sodelovanje z nanizanko. Parker in Stone mu nista ostala dolžna niti v eni od naslednjih epizod South Parka, niti javno z besedami, da *"ni imel težav – in je vnovčil veliko čekov –, ko smo se norčevali iz kristjanov, muslimanov, mormonov ali judov."* Ko je Hayes leta 2008 umrl, sta na zamere pozabila in se pridružila žalovanju ob izgubi *"Chefa ter njegovih čokoladnih slanih jajčk"*.



Že pokojni glasbenik Isaac Hayes je do 'scientološke afere' posojal glas kuharju Chefu. Zaslovel je s soundtrackom za film Shaft iz leta 1971, v katerem se temnopolti detektiv meri z mafijo.

Večkrat sta se zamerila tudi drugim verskim skupnostim. Toda najbolj je odmeval zaplet z jubilejno dvestoto epizodo, s katero sta si Parker in Stone pridelala grožnje s smrtjo. V njej so bili (ne prvič) prikazani verski voditelji, ki so v svetu South Parka združeni v skupini superjunakov z imenom Super Best Friends.

Čeprav je v epizodi Buda snifal koko, Jezus pa na spletu gledal pornografijo, se je na ustvarjalce spravil ameriški musliman, ki jim je nadvse zameril, da so pokazali preroka Mohameda, skritega v medvedji obleki. Na svoji spletni strani je očitno malce premaknjeni ekstremist nato objavil grožnjo, da si za upodobitev preroka ekipa South Parka zasluži smrt. Kasneje so ugotovili, da je taisti falot pomagal eni od terorističnih organizacij, in ga letos februarja obsodili na četrt stoletja ječe. Šefa South Parka sta se ponovno izmazala brez praske in si še povišala ugled v očeh zagovornikov svobode govora.



Verski voditelji svetovnih religij so najboljši prijatelji (Mohamed je cenzuriran) in se skupaj borijo proti pravim sovražnikom človeštva. Med slednjimi je pevka Barbra Streisand, ki v obliki mehanizirane Godzile večkrat napade South Park.



Skoraj ni znanega estradnika ali estradnice, ki se ne bi znašel v South Parku. Pevec Bono je prikazan kot (dobesedno) največji drek na svetu, Toma Cruisa pa sta Parker in Stone konkretno uničila v več epizodah. George Lucas v epizodi 200 na vrvici kot spolnega sužnja naokoli vlači Harrisona Forda, Angelina Jolie ima med nogami idealno bivališče za uši, najbolj kompleten idiot pa je v South Parku izpadel ameriški 'govorec z umrlimi' John Edward, ki mu medgalaktična žirija podeli nagrado za največjega kretena v vesolju.

TOM CRUISE JE JOKICA!

Kadar se Parker in Stone ne ukvarjata z velikimi temami ali verskimi skrajneži, hvaležno tarčo najdeta v estradnikih. Z velikim veseljem sta se spravila na blodnjavega Toma Cruisa, candrasto Paris Hilton, megalomanskega Bona iz U2 in samovšečnega raperja Kanyeja Westa. Največja pusica je izpadel Cruise, ki je grozil, da bo prenehal s promocijo filma Misija: Nemogoče 3, če bodo predvajali ponovitve epizode, v kateri ga otroci iz South Parka razkrijejo kot psihotičnega homoseksualca. Kar že itak vsi vemo.
S še večjim užitkom je ekipa potunkala Metallico, Britney Spears in podobne 'uboge' bogatine, ki najbolj jamrajo zaradi spletne kraje glasbe. Ker fantje v South Parku z neta ilegalno potegnejo par albumov, jih začopati FBI in jim pokaže, kakšno škodo delajo glasbenikom. Lars Ulrich, Metallicin bobnar, skrušeno sedi ob velikem bazenu in milo joče, ker bo moral zaradi spletnih tatov muzike par mesecev počakati, preden si bo lahko privoščil velik zlat akvarij za morskega psa. Komu se revež ne bi zasmilil?

Z vsemi glasbeniki pa Trey in Parker nista na bojni nogi. Ameriški nu-metalci Korn so leta 1999 nastopili ob noči čarovnic in se v parodiji na risanko Scooby Doo spopadli s piratskimi duhovi, nekrofilijo in napihljivo seks lutko Antonia Banderasa. Posebno mesto v mitologiji South Parka pa ima Primus, eden najbolj kul bendov devetdesetih, ki je odigral naslovno pesem serije, dočim je njihov pevec in basmajster Les Claypool tisti stric iz uvodne špice, ki vabi *"Le pridite dol v South Park in spoznajte moje prijatelje."*
Med zvezdniki obstajajo tudi ljubitelji serije, ki so se sami ponujali, da bi odigrali kako vlogo ali posodili glas enemu od likov. Parker in Stone sta se odzvala s ponudbami za vloge živali. Tisti s smislom za humor so jih sprejeli in v prvi sezoni je tako George Clooney lajal kot pes, TV-voditelj Jay Leno pa je mijavkal v vlogi Cartmanove mačke. Le Jerry Seinfeld je odklonil sodelovanje, ko je izvedel, da so mu ponudili zgolj vlogo purana številka 2.

KDO GOVORI V IMENU BOGA IN SATANA?

Za robato, izzivalno in z drekom pomazano fasado South Parka pa se skriva njeno bistvo – pronicljiva kritika ameriške družbe, ki skozi parodiranje aktualnih dogodkov skoraj vedno zadene v črno. Za to, da je vsaka 22-minutna doza southparkovske mineštre čimbolj sveža, poskrbi 70-članska ekipa, ki posamezno epizodo v celoti, od scenarija do zadnjega animiranega giba, ustvari v manj kot tednu dni.
V kalifornijskih pisarnah South Park Studios med sezono začneta Parker in Stone vsak četrtek mozgati o zgodbi za naslednji teden. Svoje ideje spravita na papir, nakar s pomočjo animatorjev, urednikov, tehnikov in zvočnih inženirjev v besnem tempu snemajo in pilijo epizodo. V sredo, ponavadi le par ur pred predvajanjem, končani izdelek po satelitski povezavi pošljejo na Comedy Central. Nato celotedensko tlako ponovijo, dokler se sezona ne izteče.
Levji delež produkcije vsake oddaje kljub številni ekipi še vedno opravita avtorja sama. Poleg tega, da napišeta scenarij, Parker vihti režisersko taktirko, Stone pa drži roko nad koordinacijo in poslovnimi vidiki South Parka. Večini glavnih in stranskih likov posojata tudi svoj glas. Trey Parker tako po potrebi postane Cartman, Stan, Timmy, Mr. Mackey, Bog, Satan ali Božiček, policaj Barbrady, Mr. Hankey, Stanov foter Randy in še kdo. Med najbolj pomembnimi prebivalci South Parka, ki se oglašajo skozi Stonove glasilke, so Kyle, Kenny, Butters, Tweek, Jimbo, Kylov foter Gerald in Sadam Husein. V zgodnjem obdobju snemanja je večino ženskih osebkinj 'uglasila' Mary Kay Bergman, ki pa je leta 2009 naredila samomor. Med snemanjem glasovni igralci govorijo v normalnem tonu, ki ga potem s programjem za obdelavo zvoka spremenijo v čivkajoče otroško nakladanje.



Ena od epizod v bolno štorijo poveže filma Pleše z volkovi in Avatar ter Smrkce. Nasploh gre vsaka čast avtorjema, da jima uspe odlično stkati dve aktualni tematiki v izjemno izvirno vsebino.



Stanova starša sta kot vsi odrasli malce čudna, a večinoma dobronamerna. Nekoč založita porno videokaseto in Buttersa po nesreči spremenita v pohotnega Goluma. Eden boljših delov (S6E13).



Satan je v South Parku čisto simpatičen gej možakar, ki pač opravlja svoje delo in ima tako kot ostali osebne težave. Predvsem s svojim prevarantskim ljubimcem Sadamom Huseinom.

PRIMER ZA PSIHIATRE

Še večji čudež je, kako uspeta šefa South Parka v tako kratkem času v posameznem delu odlično povzeti eno ali povezati več aktualnih tem. Z emmyjem nagrajena epizoda Margaritaville iz leta 2009 je svetovno gospodarsko krizo zavila v biblično prispodobo in po nadrealističnih zapletih s krediti ter mesijanskim staršem Stana pripeljala do ameriškega finančnega ministrstva, kjer so mu razložili, da je vrednost njegovega avtomata za mešanje pijač zaradi mučkanja bančnikov narastla na 90 milijard dolarjev. Če vam kljub vsemu govoričenju v medijih vzroki za recesijo še vedno niso čisto jasni, se vam bodo po ogledu Margaritavilla obzorja hitro razjasnila. Res je, South Park je lahko tudi informativno-izobraževalna oddaja. Le z nekaj več kletvicami in kakci kot večerna poročila.





Tudi Božič je v South Parku nekoliko drugačen, saj so luštkane gozdne živalice pripadnice satanistične-ga kulta. Premagajo jih lahko samo mladički pume, ki pa se morajo najprej naučiti opravljati splave.

Parker in Trey sta se večkrat lotila igričarskih in računalniških tematik. V epizodi Make Love, Not Warcraft se fantje zaradi neprestanega igranja WoWa spremenijo v mastne prašičke z mozolji, v You Have 0 Friends Stana posrka v tronovski virtualni svet Facebooka, kjer se spopade s svojim profilom, v Guitar Queer-O pa Stan in Kyle postaneta največja obvladača plastik-fantastik inštrumentiranja v Guitar Hero.

Ko smo ravno (spet) pri kakcih, kaže povedati, kako je nastal najbolj slavni televizijski pojoči drekec, Mr. Hankey iz South Parka, ki s svojo smrdečo bizarnostjo zaobjame vzdušje serije in razmišljanje njenih avtorjev. Takole se je Trey Parker sprehodil po poteh spomina – do sekreta: *"Nekega dne, star sem bil tri ali štiri leta, sem imel očitno problem z izpiranjem stranišča. Šel sem kakat in za sabo nisem potegnil vode. Mama je kričala in kričala name. Zato je moj oče – tudi geolog v South Parku je narejen po vzoru mojega očeta – rekel: 'Poglej, Trey, moraš potegniti vodo za sabo, drugače bo ven prišel Mr. Hankey in te ubil.' Rekel sem: 'Kako to misliš?' On pa: 'Zdaj plava tam in moraš ga splakniti. Če ga ne, bo oživel, zapel kratko pesmico in te ubil.'"* Treyevi obiski pri psihiatru se zaradi te zgodbice bržda vlečejo do današnjega dne, a je z njo vsaj zaslužil.



Kenny je v vseh epizodah in filmih franšize South Park kruto smert storil nekaj več kot stokrat. Sophie Rutschmann iz univerze v Strasbourgu je v čast mnogih Kennyjevih smrti po njem poimenovala mutirani gen, ki hitro povzroči smrt vinske mušice, če je ta okužena z določeno bakterijo.

SCOTT TENORMAN, NAJEBAL SI GA

Če se vam zdi pojoči drekec rahlo nenavaden, kaj šele porečete na Towelieja, z genetskim inženiringom ustvarjeno zadetkarsko govorečo brisačo, ki otrokom stalno ponuja džoint? Zagotovo še eden od tistih 'kaj za vraga sta ta modela kadila, ko sta prišla na to idejo' trenutkov. Za podobne izume v South Parku sicer skrbi lokalni nori znanstvenik profesor Mefisto, ki v eni od epizod križa veverico in provansalski sir, v drugi pa uporabi genetiko za stvaritev frankeštajnske miši z več ritmi.

Če vas ne šokirajo niti taki southparkovski prizori, kot so kamelojebni Osama bin Laden, kip Device Marije, ki krvavi iz rektuma, ali božična epizoda z luškanimi gozdnimi zverinicami, ki častijo Satana, vas bo morda ganil eden najbolj legendarnih delov z naslovom Scott Tenorman Must Die. V njem Cartman skuje peklenski maščevalni načrt, s katerim dokončno uniči starejšega rdečelasega šolarja, ker mu ta proda svoje sramne dlake. Recept za kruto maščevanje je sestavljen iz čilija, okusnega mesa in britanske skupine Radiohead. Kaj Cartman na koncu skuha, pa si poglejte kar sami.

OSTANITE HIV-POZITIVNI

Medtem ko milijone fenov ROFLa ob peripetijah štirih škorcev iz Kolorada, pa za avtorja ustvarjalni proces ni preveč zabaven. *"Nikoli nisem užival v tem. Ljudje mislijo, da je ustvarjanje oddaje zelo zabavno. Predvsem ljudje, ki ne vedo, kako je pisati scenarij in podobno. Vedno je zelo stresno, vsak dan bi se najraje ubil, ker si tako živčen in misliš, da ti nikoli ne bo uspelo končati,"* se priduša Parker, ki pravi, da sta oba s Stonom utrujena in naveličana brutalnega tempa ustvarjanja South Parka. Na njuno tarnanje bi oboževalec serije verjetno najbolj elegantno odgovoril z bodrilno mislijo, ki jo je Cartman namenil Kylu takoj potem, ko ga je nalašč okužil z aidsom: *"Takrat, ko se zdijo stvari najbolj črne, moraš poskusiti ostati HIV-pozitiven."*



V nekaj epizodah je South Park dobil drugačno podobo. V osmi sezoni so se fantje v Good Times with Weapons naokoli sprehajali kot nindže v animejskem stilu. V Major Boobage pa so se vizualno poklonili animiranemu filmu Heavy Metal (1981).

Stvari za okoli štiridesetletna avtorja pač niso več enake kot pred petnajstimi leti, ko je bila vse skupaj velika zajebancija. Stone je poročen, Parker ima družinico in že nekaj let namigujeta, da bo zlagoma prišel čas, ko se bodo morali Stan, Kyle, Cartman in Kenny posloviti. Vedno bolj mogoče se zdi, da bosta že po koncu zdajšnje ali naslednje sezone Matt in Trey res zapustila South Park. Verjetno z vzklikom v Cartmanovem stilu: *"Jebite se, dečki, midva greva domov!"*



Quattro se, razočaran nad današnjo državo, spravi na rolerje in vdira v prostore, kamor je vstop na koleščkih prepovedan. Organi pregona niso navdušeni.

Pomlad ima vsaj dva pomena. En opisuje vse daljše dneve in začetek prebujanja narave, medtem ko je drugi dosti bolj politične sorte in govori o bujenju narodov, ki se hočejo otresti jarma pokorščine. Posledica prvega so vse bolj pomanjkljivo oblečena dekleta, ki brzijo naokoli na rolerjih, medtem ko o drugi radi govorijo gospodje s pokončno držo in smešnim naglasom. Kakorkoli že, mi glasujemo za razgaljene deklice, čeprav jih je zaradi koleščkov na nogah dosti teže ujeti!

Kaj je državljanska nepokorščina?

Tega izraza zadnje čase slišimo vse več, v zvezi z nepriljubljenostjo trenutne vlade in zakonodajo, ki državljanom vse bolj ni pogodu. Pustimo vnemar vprašanja, če so tovrstne akcije upravičene, če so zakoni res tako slabi in če je stanje nevzdržno. Dejstvo je, da državljanska nepokorščina vse pogosteje rabi kot politično sredstvo za spremembo obstoječega stanja. Kako se jo izvaja, pa je povsem druga reč.

Verjetno vam je trenutno najbolj v spominu obrtniško drenjanje pred bančnimi okenci in dvigovanje denarja na bankomatih. Četudi gre za akcije s političnimi nameni, to državljanska nepokorščina ni. Njena definicija namreč pravi, da gre za namerno kršenje obstoječe zakonodaje ali oviranje postopkov organov oblasti s točno določenim namenom. No, nekateri politični teoretiki dopuščajo legalne oblike nepokorščine. Tak primer je bela stavka, po kateri radi posegajo naši cariniki in drugi mejni organi, ko z docela natančnim pregledovanjem strogo po črki zakona povzročijo nekajkilometrske zastoje.

Nepokorščino, ki jo prakticiramo običajni državljani, lahko razdelimo v tri podvrste. Vse imajo skupno posledico, torej zavestno kršenje nekega zakona, se pa razlogi razlikujejo. Prvi je moralne narave. Recimo, da sprejmemo zakon, ki zapoveduje obvezno kastracijo psov. Obstaja veliko ljudi, ki temu nasprotujejo, ker menijo, da so psički upravičeni do spolnega življenja, zato svojim ščenetom ne bodo dali odrezati jajc.

Drugi razlog je pravičnost. Če oseba meni, da ji nek zakon omejuje z ustavo ali deklaracijo OZN zagotovljene človekove pravice, ga bo namerno kršila in se s tem dejanjem karseda izpostavila javnosti. Primer tovrstnega zakona bi bila prepoved umetne oploditve samskih žensk, boj proti njemu pa množično umetno oplojevanje.

Tretji razlog je političen in zadene najbolj butaste oziroma najbolj nevarno omejujoče zakone. Tega državljani kršijo, ker menijo, da je zgrešen že v osnovi. Primer: ker se na slovenskih cestah letno ubije precej motoristov, bi država prepovedala vožnjo z motornimi kolesi. Tedaj bi vsi bajkerji skočili na jeklene konjičke in pred parlamentom delali burnoute.

Bistvo državljanske nepokorščine je torej izražanje nestrinjanja z zakonom tako, da ga namenoma javno (najbolje ob čim večji medijski prisotnosti) kršiš – ter nato nosiš posledice svojega dejanja. Zato tako početje ponavadi konča na sodišču, obsodba ali oprostitev pa nosita jasno politično sporočilo. Metanje granitnih kock v parlament to ni, kakor tudi ne pijano razgrajanje po mestnih ulicah, špricanje šole (ki je, z izjemo osnovne, ne zapoveduje noben zakon) in podobne priljubljene mladinske aktivnosti. Tudi Janševega izmikanja vročitvi pošiljk ne moremo označiti kot nepokorščino, ker svojega početja ni javno razglasil in navedel razloga, zakaj je proti. Kar naj ga oglobijo. Druga pesem je zasedba šole, ker se dijaki ali študentje ne strinjajo s politiko ustanove – ta ustreza delavski stavki. Prav tako je pri državljanski nepokorščini bistveno, da gre za nenasilno obliko odpora. Ko se nepokorščini pridruži nasilje, govorimo o vstaji. Ali celo revoluciji, če hočete.

Mojster tovrstnega političnega boja je bil Mahatma Gandhi, ki je svojo nenasilno držo pripeljal tako daleč, da je z njo v Indiji zamenjal družbeni red in se znebil nadvlade Britancev. Takisto se je za takšno obliko boja proti oblasti zavzemal Martin Luther King, a ga črnske množice niso najbolj upoštevale. Vseeno pa državljanska nepokorščina ni domislek dvajsetega stoletja. Prvi je izraz uporabil ameriški filozof Henry Thoreau leta 1849, nemara zato, ker ni maral plačevati davkov in jim je odkrito nasprotoval. A če se zazremo daleč v zgodovino, primere neposlušnih državljanov najdemo že pri starih Grkih. Antigona je že bila taka, ko je pokopala svojega brata, čeprav ji je kralj to eksplicitno prepovedal.



● RRosa Parks je bila utrujena po napornem delovniku, zato je 1. decembra 1955 na avtobusu sedla na napačno mesto. Prostor za črnce je bil namreč zadaj. Njena nepokoščina je postala simbol boja za rasno enakopravnost.

Četudi ste zdaj poučeni, moram še enkrat poudariti, da vlečenje sandokanskih vsebin s torrenti ni državljanska nepokorščina, četudi se ne strinjate z zakonom o avtorski in sorodnih pravicah. Širjenje torrenta s podatki Udbe po drugi strani, je. Mislim, da si po tem sestavku znate sami odgovoriti, zakaj je tako.

Kdaj so si izmislili rolerje?

Ko sem bil še mulc, so se punce naokrog preganjale s kotalkami, fantje pa si tega hudiča niti pod razno nismo dali na noge. Nakar so koncem osemdesetih v ZDA prišli na sceno rolerji in situacija se je drastično zasukala. Naenkrat koleščki na nogah niso bili več le za babe in dejstvo, da je šlo le za poletni nadomestek drsalk, ki v naših koncih takisto veljajo za ženski šport, ni motilo nikogar. Navsezadnje pravi dedci igrajo hokej! In tako početje je na rolerjih še bolj divje, kajne? Še več: koleščki, postavljeni v eno vrsto, so omogočali dosti višje hitrosti in hkrati večjo okretnost. Zato so rolerji postali nadvse priljubljen način urbanega transporta.

Kljub sodobni rabi niso nov domislek. Podjetje Rollerblade (ime je besedna igra na rollerskate, angleški izraz za klasične kotalke, ter blade, rezilo pri drsalkah, ki so jim rolerji na moč podobni), ki je odgovorno za njihov svetovni uspeh in je v ZDA postalo sinonim za ta športni pripomoček, je prve sicer izdelalo šele leta 1987. Toda prvi patent, ki je opisoval tovrstno postavitev koleščkov, so podelili že leta 1953 in ga leto kasneje predstavili v reviji Popular Science, takrat kot pripomoček za poletni trening drsalcev. Neodvisno so do podobne rešitve prišli v Sovjetski zvezi, le da najprej z dvema koleščkoma, in so jo namenili svojim tekačem na smučeh. Šele koncem sedemdesetih so naredili take s štirimi in jih dali sprva hitrostnim, potem pa še umetnostnim drsalcem. Od tam so rolerji prišli k nam. Poleg tekačev so jih baje radi uporabljali blejski veslači, ki so na njih delali kroge okoli jezera.

A tudi to ni zgodba o samem izvoru rolerjev. Zares prvi so nastali leta 1760 v Belgiji, a so bili pretežno neuporabni. Njihov izumitelj se je ob demonstraciji hudo poškodoval, ker ni mogel ne zavijati, niti ustaviti se, zato je treščil v ogledalo. Podobno usodo so delili rolerji, napravljeni leta 1849 za opero Prerok, ki je zahtevala, da pevec drsa po odru. Francoski igralec Louis Legrange je vzel drsalke in nanje namontiral koleščke, a so bile podobno nevodljive kot belgijske. Ko so deset let kasneje napravili prve klasične kotalke, s katerimi se je dalo spodobno zavijati, so šli rolerji za skoraj stoletje v pozabo. Danes pa se enako godi kotalkam. Hej, še mene so spravili na rolerje, čeprav si po rusko pomagam s tekaškimi palicami!

Odločil sem se za nezaslišanost. Ta mesec ne bom analiziral industrije in se usajal nad igricami, marveč bom dal jerbas konkretnih nasvetov. Namreč onim, ki živite s punco, ženo ali starši, ki radi ob najbolj neprimernem času zasedejo televizor v dnevni sobi. Prav tistega, kamor imaš vezane dragocene igralske sisteme, ko so PS3, xbox 360 ali wii. Težijo ti z Mariem, ko bi rad igral onega drugega Maria, in ti kratijo Killzone ali Halo, ko v Talentih nastopi vaški harmonikar, ki zna istočasno gosti polko in si striči nohte na nogah. Če imaš otročka, pa ti vest itak ne pusti, da bi v skupnem prostoru klal monstrume ali zombije.

Rešitev? Selitev. Idealno v drugo stanovanje ali hišo, bolj praktično pa v lastno sobo. Tam tradicionalno laufa PC, dosti ljudi pa ne ve, da lahko na isti monitor priključijo konzolo ali več njih. S tehnološkega stališča za to ni nobenih ovir.

Ena varianta je monitor, ki direktno sprejme signal iz konzole. Lepo število sodobnih računalniških prikazovalnikov ima tako 'računalniška' vhoda DVI in VGA kot s-video, kompozitnega ter HDMI. Prva sta zastarela, zato iščeš predvsem druga dva. Najbolje HDMI, ki je zadnje čase na monitorjih spodobno razširjen in je kot nalašč za PS3 in xbox 360.

Modeli s HDMIjem so radi vsaj 20-palčni, najpogosteje 24. Med sedenjem za delovno mizo jih tipično gledaš s slabega metra oddaljenosti, zato nudijo dovolj veliko okno v svet v ločljivosti 1920 x 1080 (1080p). Hkrati niso dragi, nekje med 200 in 250 evri. Samsung ima syncmastra 2494HS, Philips 240B1CB in LG odlični W2442, a jih je še več. Na tak monitor priključiš PC čez DVI in konzolo čez HDMI, nakar med njima svobodno preklapljaš.

Če nočeš kupovati novega ekrana, moraš signal iz konzole ipak nekako spraviti vanj. En način so pretvorniki HDMI -> DVI in celo HDMI -> VGA ('celo' zato, ker gre za pretvorbo iz digitalnega v analogni signal), ki stanejo od nekaj evrov do par desetakov. A pri taki robi je zmerom prisotno vprašanje združljivosti in kakovosti, osebno pa imam z njo slabe izkušnje. Boljša možnost je nakup kartice, ki vzame signal iz naprave, kot je konzola, in ga spusti na monitor čez normalen kabel DVI ali VGA, ki pelje iz grafične. Tovrstna je zajemalna kartica Avermedia averTV captureHD, ki smo jo testirali v Jokerju 211 in stane evrskega stotaka. Vanjo daš HDMI-, komponentni ali kompozitni kabel, kar omogoča priklop mnogo naprav, od xboxa in PS3 do wiija ter starejših sistemov tipa PS2. Sliko z njih gledaš v oknu aplikacije Aver MediaCenter, ki omogoča tudi polnozaslonsko zretje, curkček pa je zajemanje slik in videa. Kul varianta za večino potreb in še sporočilnike lahko istočasno furaš ter torente čekiraš, saj se Aver MediaCenter obnaša kot pač še en računalniški program.

Komplikacije znajo biti z zvokom. Avdio, ki ga boš s HDMIjem spravil v monitor, boš slišal iz njegovih zvočničkov, ki so drek, zato ga je treba speljati drugam. Idealna, čeprav najdražja varianta je sprejemnik (receiver), ki zvok iz HDMIja, kompozitnega ali komponentnega kabla usmeri v zvočnike ali na slušalke. Nadalje so tu namenski računalniški zvočniki z optičnim vhodom, kot so logitech Z-5500. Signal vanje pripelješ po optičnem kablu in že uživaš v obkrožajočem zvoku, kot se šika. Z-5500 stanejo okrog 400 evrov, kar je toliko kot malo boljši receiver, dasi je ta bolj prilagodljiv. Tretja inačica je omenjena kartica tipa captureHD, ki poskrbi tudi za zvok, saj ga 'prestavi' na zvočno kartico, a najpogosteje le v stereu, kar je neljubo poslabšanje. Četrta možnost pa je, da kupiš obratno Y-banano, ki stereo signal iz dveh analognih kablov, ki sta del kompozitnega ali komponentnega kompleta za PS3, X360 in wii, spravi v en sam 3,5-milimetrski priključek. Tega vtakneš v line-in na zvočni kartici v PCju, od koder gre v zvočnike ali na slušalke. Fajn je, da imaš lahko na PS3 in xboxu istočasno priključen komponentni in kompozitni kabel ter HDMI, tako da gre recimo slika čez slednjega in zvok čez prvega.

Internet takisto ni problem. Če bi rad imel na netu skupaj tako PC kot eno ali več konzol, nabaviš preklopnik (switch) ali usmerjevalnik (router). Vanj daš mrežne kable iz PCja in konzol(e) ter enega spelješ do modema. Ali pa vse skupaj prepustiš wi-fiju, čeprav načeloma svetujem kable, kjerkoli je možnost.

Lastno pravomoško čumnato si lahko urediš tudi tako, da si vnaprej pripraviš kable in nabaviš dodatna napajalnika za xbox ter wii (PS3 ima vdelanega). Tedaj lahko konzole brez afnarij s kablerajem prenašaš iz svoje sobe v dnevno in nazaj, ko se babam strga.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. COD BLACK OPS	84
02. STARCRAFT II	89
03. DRAGON AGE 2	77
04. SHIFT 2	80
05. GRAN TURISMO 5	88
06. WORLD OF WARCRAFT	666
07. CRYSIS 2	86
08. TEST DRIVE UNLTD 2	73
09. NFS HOT PURSUIT	73
10. THE SIMS 3	86

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DUKE NUKEM, DEUS EX 2, UNCHARTED 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Polona Dolšina iz Zagorja (Mafia II za PS3),
- Jože Hodalič iz Ljubljane (Hot Pursuit 2 za PC)

Facebook je kot zapor.
V obeh zapravljaš čas,
pišeš po zidu in
dregajo te ljudje,
ki jih ne poznaš.



Na podplatih imaš otiščance, karies ti prispeva k mastnemu zadahu, iz frizure sili narastek, bradavice imaš vdrte, kar ni kul za dojenje, na nudistični so kopalke apn, pa še grad iz peska si mi podrla z ritjo. Ajde, pokaj.

Bloodline Champions

Na prvi pogled bi lahko tole slikovito spletno arensko pobijalščino zamenjali za League of Legends ali kako sorodno igro s spiska posnetkov Defense of the Ancients. Nasproti si na pedenjkartah (arenah) stojita majhni moštvi fantazijskih srboritežev, ki jih sodelujoči upravljamo iz ptičje perspektive. Ob udarcu na gong se prizorišče spremeni v vihar rezil in ognjemet bliskajočih se urokov, iz katerega prikrevsajo okrvavljeni zmagovalci.

No, ni DotA

A celo škilav opazovalec bo hitro pogruntal, da se Bloodline Champions od DotA razlikujejo. Nikjer ni računalniško vodenih armad, takenako ne napredovanja po stopnjah in zbiranja velikih macol. Le dve internetni moštvi, ki štejeta od dva do pet junakov s po sedmimi veščinami, in neizprosna usoda, ki pokaže na zmagovalca že po nekaj minutah. Zato so spopadi hitri in srditi.

Samosvojosti v primerjavi z DotA vidimo takoj, saj pomikanje ni klikotavsko, marveč s tipkovnico. Privzeto WASD, a je moč vse nastaviti po svoje. Miškin kurzor mora biti namreč ob vsakem trenutku na voljo za merjenje, kajti z vsemi uroki je treba veščе ciljati, ker igra ne pozna sledilnih coprnij. Če uporabimo nalinijski žargon, so vse sposobnosti 'skillshoti'. Sleherni junak jih ima sedem: prvih šest je omejenih le časovno, medtem ko sedmi, ultimativni, nuca energijo, nabrano z uspešnim izvajanjem osnovne šesterice.

Šampionov, ki jih špil imenuje Bloodlines, je ta hip enaindvajset. Razvrščeni so v štiri gruče: tanki, zdravilci ter prinašalci bolečine od blizu in daleč. Kljub odrejenim nišam na spisku pa so njihove veščine raznolike in nekateri od likov so sposobni hibridnega pristopa. V redu, vmes imamo klasičnega suličarja, ki poplesuje z ostrino na sto in en način, pa babo s pištolami ter minometom, ki pošilja izstrelke čez ves ekran. A na drugi strani so tanki, ki se znajo sami zdraviti hitreje, kot jih uspe sovrag štihati, in zdravilec z zelo bolečo pestjo. Dasi je špil namenjen moštvenemu sodelovanju, ima vsak heroj trike za pobeg pred bolečino in uroke za onesposabljanje. Zato niti ob smrti kameradov nismo takoj obsojeni na propad, ker bi našemu moštvu v boju nenadoma sfalil ključni poklic. To da spočetka navdušujoč občutek, da si koristen, četudi si v resnici brezupen n00b.



Velikost aren bo jasnejša, če povem, da jih obe sliki po dolžini zajameta recimo slabo tretjino. Prostora za skrivanje, da bi se lahko v miru pocajtali, tako ni veliko, pa tudi v boju so zdravilni uroki precej šibki. Smrt in s tem zmaga ali poraz sta hitra, zaradi česar frišnim začetnikom priporočam igranje s strelci.



Je pa mega

Ta spoj enostavnosti in obilice možnosti poskrbi za uživaški, nestresen skok v igro. Tu ni sitnega železobetonskega zidu, v katerega trči začetnik v League of Legends. Nadzor je gladek, igra tekoča in na liniji dovolj nevеščih sotrpinov, da nismo takoj kruto umorjeni s strani veteranov.

Lušten vtis poudari simpatična podoba, ki ni kopija Warcraftovih ali D&Djevskih podob, marveč ima vzhodnjaško-afriški pridih, s šamani, pustolovci in kitajskimi mečevalci. Videz kart je pisan in risankasto oglat, podoben LoLu, kar poskrbi predvsem za jasno vidljivost, ki je ob ognjemetu urokov zelo pomembna. Naslov zato deluje tudi na slabših računalih.

Dobre plati ne zbledijo niti, ko se uigraš in začneš za kopico številk odkrivati globino. Proti bolj izvežbanim igralcem nenadoma postane pomembna sleherna desetinka sekunde, ko jih urok priklepa k tlom ali slepi, kot tudi izbor likov in dobro vzdrževana miška. Vidi se, da so Stunlock Studios beta test vzeli resno, kajti med heroji ni zevajočih nesorazmernosti. Če nas potamanijo, je to ponavadi zato, ker smo res teh sux.

Igra ima trenutno dober ducat kart za tri načine: osnovni arenski deathmatch, kjer je treba fentati nasprotno moštvo, preden nas krepnejo oni; lov na zastavice; ter battlefieldovski conquest. Za začetnike so tu boti, a ko poznamo veščine, je najbolje skočiti na listo internetnih strežnikov, kjer je ljudi ta hip polno. Arenski način za razliko od drugih dveh vsebuje samodejni matchmaking s petimi lestvicami in za nameček še turnirske boje s posebnimi nagradami. Sistem ob padcu z linije omogoča ponoven priklop v igro, so pa v vmesniku za pregled lig še nekatere nerodnosti.

In še 'zastonj'

Bloodline Champions ljubiteljem takih zadev priporočam, sploh ker uporablja zastonjski pristop (free to play). Greš na Bloodlinechampions.com in si hitro v igri. Spisek herojev, ki so na voljo, se vsakih nekaj dni spreminja, mi pa jih lahko nabavimo s kovanci, ki jih služimo ob zmagah. No, ta način je kajpada zamuden in navdušenci bodo pljunili novce za takojšen odklep nekaterih ali vseh junakov, kar košta 30 evrov. Vsekakor upam, da bodo naslov razvijali, saj je odlična izbira za trenutke, ko nimamo volje za League of Legends.

***Aggressor** ima v eni roki kladivo, v drugi sulico, med zobmi sabljo in v mislih bolečino.*

enostavnost za začetnike, globina za znalce ✔ zabaven, napet boj ✔ prijetna podoba ✔ zastonjski način ✔ nekaj nerodnosti v vmesniku ✖

Stunlock / Funcom



SCRATCH Nauči se programirati in postani računalniški maček



Nauči se programirati in ustvariti igre kot PAC-MAN, Mario,..ali pa ustvari igro po svojih željah!

Komu je knjiga namenjena?

Knjiga je namenjena predvsem otrokom od 10. do 16. leta, hkrati pa vsem, tudi odraslim, ki radi ustvarjalno delajo z računalnikom. Namenjena je staršem, ki bi svoje otroke radi naučili programirati, in učiteljem, ki vodijo računalniške krožke. Knjiga je namenjena tistim, ki radi razmišljajo in krepijo logiko, pa tudi tistim, ki se radi igrajo z domišljijo, svoje projekte pa bi radi uresničili v računalniških igrah in interaktivnih zgodbah.

Knjiga je razdeljena na:

- Uvodni del, ki podaja osnove programa Scratch.
- Naloge za učenje programiranja in razvijanje programerske logike.
- Programiranje igric.

Predznanje

Za programiranje v Scratchu ne potrebujete posebnega predznanja. Če znate brskati po svetovnem spletu, ustvariti in shraniti dokument ter ga poiskati v določeni mapi, bo to povsem dovolj. Koristno je tudi, če znate uporabljati Slikarja ali kak podoben program za risanje, saj boste marsikaterega junaka v računalniški igri narisali kar sami.







Blaž Erzetič, dr. Helena Gabrijelčič

3D od točke do upodobitve, druga, izpopolnjena izdaja

Knjiga nas vodi od najbolj preprostega gradnika – točke, pa do izdelave končne podobe. Dodatne razlage nam razložijo še pripadajoče procese percepcije prostora, svetlobe in gibanja. Druga, izpopolnjena in razširjena izdaja, vsebuje prenovljene in dodatne primere, vključno s slikovnim gradivom, s čimer marsikateri postopek pridobi na nazornosti.

Adobe Creative Team

Adobe Photoshop CS5, učilnica v knjigi

Z najbolje prodajano serijo učbenikov s praktičnimi primeri, se boste hitro in preprosto naučili funkcij, ki jih vsebuje novi Photoshop. Knjigi je priložen DVD z datotekami za lekcije in 2 uri videoposnetkov z vrhunsko učno vsebino iz serije Learn Adobe Photoshop CS5 by Video.

Mark Edward Soper

Naučite se Windows 7 v 10 minutah

Končno knjiga, ki kratko in jedrnato opiše delovanje sistema Windows 7 in nam olajša delo z osebnim računalnikom!

Obiščite spletno knjigarno www.pasadena.si



Založba Pasadena d.o.o.
1000 Ljubljana, Slovenija
telefon: 01 475 95 35
www.pasadena.si

Portal 2

KROMPIRJEVCI

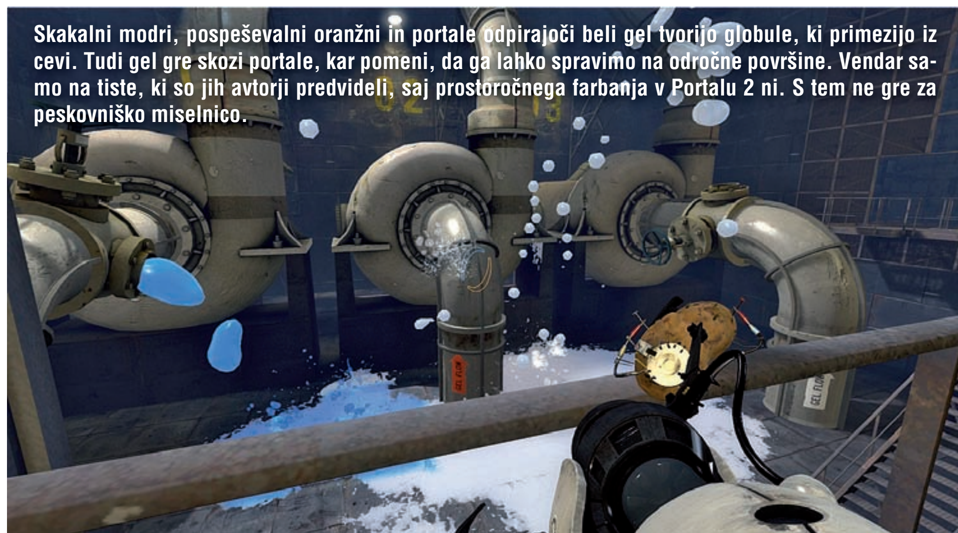
Prvega aprila je Steam začel prodajati združek neodvisnic po nižji ceni, imenovan Potato Sack. Ah, še ena garažna razprodaja, boš rekel. Nak. Vsak od teh špilov, med katerimi so bili Audiosurf, Amnesia, Toki Tori, Killing Floor in Defense Grid, je med prvim in dvanajstim aprilom skozi Steam dobil tri zaplate, ki so vanje dostavili posebne izzive. Ponekod je bilo treba klati zombije s portal gunom, drugod reševati dodatne nivoje, polne krompirja. Izkazalo se je, da če bi skupnost naslove iz Potato Sacka igrala dovolj in našla vse nanovo dostavljene skrivnosti, bi Portal 2 na Pari začeli tržiti pred uradnim datumom, in sicer pod izgovorom, da je GlaDOS hitreje izvedla zaganjalno sekvenco. To se je dejansko zgodilo kakih deset ur pred oficielno splovitvijo, Valvu pa je s tem uspela ena največjih in najbolj izvirnih spremljevalnih kampanj, kar jih je kdaj imela kaka igra. Pritegniti k sodelovanju toliko avtorskih skupin, poskrbeti za toliko novih sestavnih delov in izvesti tolikšno koordinacijo je bilo vse prej kot lahko. Svaka čast, Valve.

Morda se igranje Portala sliši zapleteno, a osnova je preprosta. Puška v zidovih, tleh in stropih odpre dvoje vrat: modra in oranžna (oboje je vidno na merku). Vrata ustrezajo levemu in desnemu gumbu na miški. Kar gre skozi en portal, pride ven skozi drugega. To vključuje tebe, predmete, žarke in energijske mostove.

K pisanju opisov iger je moč pristopiti na številne načine. Od subjektivno izkušenjskih, kakršne ima rad 'new games journalism' Kierona Gillena, do suhoparno naštevajočih in analizirajočih. Najlaže je ustvarjati zadnje, kjer se čitavcu zdi, da avtor besedila postavlja kljukice v okenčka za posamezne sestavine, nakar pride gamespotovski zaključek. Če so ti všeč take igrice, kupi to igrico. Če ti take igrice niso všeč, te igrice ne kupi. La di da.
Tudi jaz bi se pri temle opisu najmanj namučil, če bi od vsote plusov odštel pomanjkljivosti. Navedel bi recimo, da uganke nimajo omembe vrednih več rešitev in da niso tako težke, kot bi pričakovali veterani enice. Da ni nastavitve težavnosti in namigov, tako da če se manj spretnim kod zatakne, jim ostane le izbira naslednjega poglavja v glavnem meniju. Da manjka tekmovalno večigralstvo. Da dogajanje motijo pogosti zasloni za včitavanje. Da je grafika, za katero skrbi pogon Source, s tehničnega vidika zastarela – škatlasti objekti, včerajšnje teksture, nekompleksni prizori. Da je potek docela premočrten. Da rob virtualne solate včasih pogrizlja kak hrošč. In, naposled, da je špil preveč nenavaden in tuhtaško zahteven za splošno publiko, saj – pomisli – nikogar ne ustreliš, čeprav imaš puško ter igraš iz prve osebe. Ko bi vse to profesorsko upošteval, bi mi ne preostalo drugega, kot da se cifra na koncu glasi, ajt, med brati, 72. Saj je fajna igrca useen.
Ampak hej. Moram upoštevati to, kaj bo všeč masam? Sem stroj, v katerega daš elemente, nakar ven prileze izračun? Precej hitro tipkajoča umetna pamet, ki je sposobna razmišljati le v svojih ozkih okvirih? (Oboje je bistra prispodoba, ki se nanaša na zaplet. Beri dalje.) Nisem. Sem človek, razmišljujoč in čuteč. In ta razmišljujoče čuteča človeškost mi daje vedeti, da je Portal 2 več kot seštevek posameznih delov. V mislih mi bo ostal kot eden najbolj spretno sestavljenih, premetenih, smešnih in bleščečih špilov, kar sem jih izkusil zadnje čase. Kot razpoznavno drugačen izdelek od kupa badabum akcijad, ki se svaljkajo po lestvicah priljubljenih. Kot dragocena izkušnja, ki možgane kravžlja na več ravneh in se do nas, igralcev, ne obnaša podcenjevalno.
Ravno nasprotno – za nasprotnika nam postavi računalniško inteligenco, ki je tako prisebna, da zmore ironično ciničen posmeh in metafore, kot je torta. Aja, pa ubila bi nas rada. Spet.

"The cake is a lie"

Če nisi igral Portala, nepričakovanega Valvovega hitiča iz leta 2007 (pomniš – Oranžna škatla, Half-Life 2: Episode 2, ocena 87 v Jokerju 172?), niti veš ne, kako si ga najebal. Tedaj si postal Chell, samotarska človekinja v hladnem, visokotehnološkem institutu Aperture Science, kjer je bila tvoja naloga reševati arkadno-miselno preizkuse v trirazsežnih sobanah. Z njimi ti je stregla GlaDOS, umetna pamet z ženskim glasom, mahnjena na testiranje. Testi, testi in še enkrat testi! Dolga panorama njih, na koncu katere sta te bojda čakali nagradi – torta in psihiatrična pomoč. Vmes pa si bil deležen GlaDOSinih pripomb iz nevidnih zvočnikov, tako kot Shodaninih v System Shockih. A sčasoma si naletel na nedvoumen napis na zidu, da je torta laž. Pa tudi brez tega bi pogruntal, da nekaj ne štima, saj se je GlaDOS pametnjakinja obnašala vedno bolj zmešano, kot bi dejansko vsebovala kos Shodaninega programa. Ni minilo dolgo, da ti je začela resno streči po življenju. Obračun z njo je bil neogiben.
V njem in povsod drugod je imelo ključno vlogo tvoje edino orožje oziroma orodje – 'portal gun', znanstvenofantastična puška za odpiranje lukenj v prostoru. Natančneje rečeno, dveh lukenj, modre in rdeče, ki sta bili povezani z nevidno črvino. (Ali nekaj takega. Fiziko sem imel komaj tri.) Skozi eno si vstopil in skozi drugo takoj izstopil. Naredil si recimo portal v steno pred sabo in drugega v zid na drugem koncu sobe, nakar si prosto hodil med njima. Kako pa si prišel na visoko polico? Ključno je bilo vedeti, da se



Skakalni modri, pospeševalni oranžni in portale odpirajoči beli gel tvorijo globule, ki primezijo iz cevi. Tudi gel gre skozi portale, kar pomeni, da ga lahko spravimo na odročne površine. Vendar samo na tiste, ki so jih avtorji predvideli, saj prostoročnega farbanja v Portalu 2 ni. S tem ne gre za peskovniško miselnico.


Energijske transportne cevi oziroma spirale so kot nalašč za prevažanje tako tvojega telesa kot obtežilnih kock in gela. Če na zgornjem prizoru ukinem portal, skozi katerega sega spirala, bo oranžna masa čmoknila po tleh in jih naredila pospeševalno zdrkljiva. Aja, kaj je tisti krompir na puški? Boš že vidu.

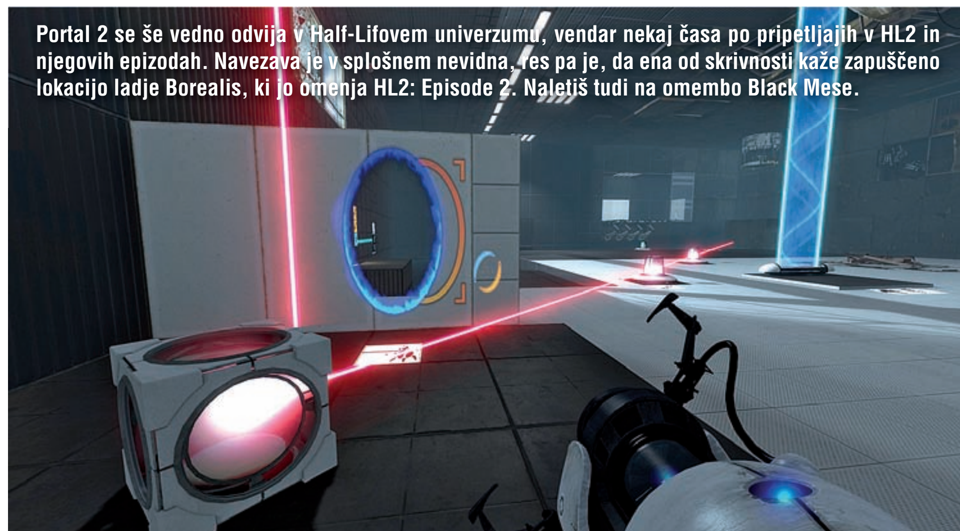
INTEGRACIJA S PS3

Gabe Newell, šef Valva, je spočetka neusmiljeno kritiziral PS3, glede na precej slabo konverzijo Orange Boxa pa Valvovi programerji niso bili dobro seznanjeni z arhitekturo Sonyjeve konzole. Portal 2 je druga pesem. Ne le, da verzija za PS3 teče rahlo bolje kot ona za xbox 360 (prvakinja je PCjeva, ki zaradi ne prav naprednega grafičnega pogona za 60 sličic na sekundo namečkoma ne zahteva nikakršnega dragega hardvera), nudi še eno prednost. Poganja inačico Steama, ki jo je moč povezati z ono za PC, nakar si deliš prijatelje, dosežke in podatke o napredku. Portal 2 na playstationu 3 nadalje uporablja Steam Cloud za daljinsko shranjevanje shranjenih položajev v oblak (save gami drugače niso združljivi s PCjevo izpeljanko). Najboljša lastnost pa je medplatformsko co-op igranje ljudi s Portalom 2 za PC, PS3 in macintosh. Če hočeš igrati spletno sodelovalno kampanjo, lahko to storiš z lastniki špila na kateremkoli sistemu, ki ni xbox 360 – ta žalostno čemi le na Xbox Livu. Plus še ena luštnost: ko kupiš Portal 2 za PS3, zraven dobiš kodo, s katero aktiviraš tudi inačici za PC in mac. Verzija za playstation 3 je sicer dražja, a vseeno.
Tako je s tem. V času, ko EA ukinja otipljive priročnike, Activision pa računa 15 evrov za par zemljevidov za Black Ops, ti da Valve cross-platform play, ki ga nazadnje pomnim iz BlazBlue: Continuum Shift (X360 : PC) in je vse prej kot običajen, ter brezplačno igro za dva druga sistema. Pohvalno!!!

hitrost gibanja med portaloma ohrani. Pod polico si naredil luknjo v tleh in še eno pod stopnicami drugod v izbi. Po njih si se povzpel in z vrha skočil proti tlom, tako da si padel skozi drugi portal in z enako brzino priletel skozi prvega – navzgor! Genialno, čeprav ne izvirno, saj je podoben koncept prej fural zanesenjaški izdelčič Narbacular Drop, letnik 2005. Katerega avtorje so Valve kupili in jih naterali in izdelavo Portala. To je ta povezava.
Portal je bil kul navzlic temu, da ti ni bilo treba fentati nobenega terorista in si praktično zgolj hodil iz ene ugankaste sobane v drugo. Da si dosegel izhodno dvigalo, si po njih prevračal mitralješke stolpiče z otroškimi glasovi, postavljal obtežene kocke na rdeča stikala, spravljal premočrtno leteče energijske krogle v odprtine, pretikal knofe, skakal po premikajočih se ploščadih, se trudil ne umreti v brozgi in iskal površine, primerne za portale, saj se te intradimezionalne duri niso odprle kar povsod. Le proti koncu se je zasnova rahlo razširila, a finale je prišel že po kakih štirih urah.
Toda nič ne de, pretežno odrasla publika je igro požegnala, zlasti vsled samosvojega načina igranja, izziva za sive celice in edinstvenega združka odbitega humorja ter nakazane srhljivosti. GlaDOS je bila s svojimi zajedljivimi pripombami, nespoštovanjem biološkega življenja in krutostjo, ki se je morebiti sploh ni zavedala, bolj grozna od tropov hudičevcev, s katerimi nas radi strašijo tvorci iger. In ko si jo ti, Chell, porazila, niso zatrobile fanfare. Svet ni bil rešen – še vedno je bil tam, poln testisnih čumnat. Mah. Res najbolje, da si šla spat.

"Speedy thing goes in, speedy thing comes out"

Ko se stoletja kasneje zbudiš, ugotoviš, da jedro igranja v Portalu 2 ostaja enako kot v izvirniku. Delaš isto kot prej, se pravi hodiš skozi sobane, kjer se trudiš doseči izhod, za kar uporabljaš zvesto portalsko puško. Ta je ostala identična. Na stikala v tleh daješ kocke, skačeš po ploščadih, se trudiš ostati izven strelskega polja stolpičev ... Takoj sem se počutil domačno.
Le da je novi dom spolirana graščina v primerjavi z rahlo zanemarjeno vikendico. Prvenec je bil pač eksperiment in to se je poznalo mnogokje, od dolžine do tega, kaj si počel in kako se je tvoja pot zaključila. Igra je bila originalna in dobra, a videlo se ji je, da je mišljena kot začetek nečesa večjega, kot plah korak v odvrtkovni kotiček znotraj Half-Lifovega univerzuma. Nadaljevanje zdrobi te okove in nabrekne v polnopraven špil, v katerem počneš dosti več kot testiraš.
Okej, srž igre ostajajo klasične preizkusne sobane, kjer si razbijaš betico, kako boš postavil portale, da boš prišel do izhoda. A tudi tu je precej novosti. Letečih energijskih krogel ni več, zato so se Valvovci domislili svetlobnih trakov, po katerih se lahko sprehajaš ali jih uporabiš za ščit. Potem so tu spirale, ki te zlagoma transportirajo po zraku, in seveda glavna novost – gel treh barv, ki simbolizirajo njegove lastnosti. Modri omogoči višji skok, oranžni te instantno pospeši, v belem pa lahko odpiraš portale, čeprav je pod njim površina, ki tega sicer ne dovoljuje. Gel brizga iz temu namenjenih šob ali razbitih cevi ter barva okolico. Niti ta ideja ni nova, saj izvira iz malo znanega eksperimentalnega špila Tag – katerega avtorje so Valve takisto najeli in vpregli v Portal 2.
Vsekakor je špil opazno bolj zglajen in manj frustrirajoč od enice, saj rešitev običajno najdeš z mozganjem, ne z umiranjem, kar se je prej velikokrat dogajalo. Ali vsaj z nenevarnim poskušanjem. Zahtevnostna krivulja in razumevanje portalov naraščata lepše, saj ni več takih skokov, kot je bila Soba 15. Pri tem imaš možnost snemanja pozicije kjerkoli, plus nadaljevalnih točk je nemalo. Slaba (ali 'slaba') plat je, da je špil izgubil nekaj ostrine in zafrknjenosti, ki


Portal 2 se še vedno odvija v Half-Lifovem univerzumu, vendar nekaj časa po pripetljajih v HL2 in njegovih epizodah. Navezava je v splošnem nevidna, res pa je, da ena od skrivnosti kaže zapuščeno lokacijo ladje Borealis, ki jo omenja HL2: Episode 2. Naletiš tudi na omembo Black Mese.

Ni tako zajebano, kot je videti. Pravzaprav je špil miselno in akcijsko lažji od enice. To pomeni prijetnejše igranje, vendar manj izziva. Tega naj bi Valve dostavili v prvi DLC-razširitvi, ki jo kanijo za PC, X360 in PS3 splovoti poleti. Vsebovala bo ločene, težje testne sobane in spletne lestvice ter bo docela zastonj.

SODELOVALNO ODPIRANJE VRAT

Za visoko oceno bi bila zadosti že puščavniška kampanja, toda Ventilčki so poskrbeli tudi za co-op. In to ne takega, kjer bi se ti v siceršnji zgodbi pač pridružil še nekdo, marveč so izdelali docela ločen sodelovalni modus, ki ga je moč igrati po internetu ali na razdeljenem zaslonu konzole (PS3 ali xbox 360). Konzole pravim zato, ker PC-inačica tega nima.

Ti in še nekdo v co-opu postaneta en debel in en suh robot (reference na C3POja in R2-D2ja niso iz trte izvite), ki ju GlaDOS biričevsko goni po drugih nivojih kot Chell. Napredujeta na slične načine, se pravi z rabo portalne puške, pretikanjem stikal, skakanjem v portale, prečenjem prepadov in tako dalje, le da morata za dosego izhoda delovati kot moštvo. Skupaj lahko odpreta štiri portale in to je marsikod ključ do napredovanja. Eden denimo zvrta luknji v zidova, ki sta eden nad drugim, nakar se drugi zadega vanju, s čimer nabere hitrost, potem prvi izbriše enega od portalov, da sotrpin poleti po luftu, nakar ta med frčanjem odpre svoj portal in tako pride do izhoda, od koder z daljave pomaga tovarišu.



Rešitve so spočetka otročje lahke, a sčasoma v teku približno šesturne kampanje (no, lahko tudi dvakrat toliko, če se kje zatakneta ali nista uigrana!) ratajo kar pasje. Večina jih je občudujoče dizajniranih in povsem na nivoju samotarske kampanje. Zna pa biti pri igranju čez splet težava v usklajenosti. Sicer imata s sodelavcem na voljo nekaj simbolnih ukazov, kot sta postavljanje pinga, ki označuje, kje naj partner odpre portal, in sprožitev odštevanja 3-2-1. A glasovna povezava je domala nujna in še tedaj je potrebnega bistveno več potrpljenja kot pri igranju za istim ekranom. Split-screen je najboljši način za Portalov co-op in škoda, da ga PCjaši niso bili deležni.

sem ju doživel, ko sem šel po končanju Portala 2 spet igrat enico. Vobče je nadaljevanje malo lažje, tako kar se tiče natančnosti skakanja kot razmestitve stikal in (ne)označenih mest na stenah, kamor spadajo portali. Nekateri okoreleži se bodo nad tem zmrdovali, tako kot nad kar dolgim uvodnim tutorialom, ki jim bo razlagal že znane stvari.

So pa uganke sedaj kompleksnejše oziroma daljše in združujejo več elementov, zlasti na rovaš gelov. Ko se le-ti pojavijo, portale postavljaš tako, da ena ali druga snov škropi po tleh, stenah in stropih, nakar izvajaš prave serije skokov in drsečih drvenj, ki te katapultirajo čez prepade. Resnične dinamike sicer ni, saj ne moreš vzeti cevi ali nadgraditi portal guna in brizgati, kjer je te volja. A to bi bilo nemara že preveč za že itak orenk segrete možgane. Prav tako gelov ne združuješ le s portali, marveč tudi s spiralami, ki jih nosijo po zraku. Nadalje je treba ponekod preusmerjati laserske žarke, spet drugje izkoriščati skakalne podlage, ki te v dolgi krivulji odfedrajo skozi luft. Čez prepad. Na rampo, ki te ekstra pospeši, nakar si te stebri podajajo več deset metrov navzgor. Samus 'Metroid' Aran, požri se.

Tudi zato je dolžina Portala 2 nadvse subjektivna. Nekateri so ga rešili v šestih, sedmih urah, drugi se bodo z njim ubadali dvakrat več. Vse je odvisno od inteligence za tako vrsto problemov, vztrajnosti, arkadne spretnosti (če nimaš dovolj hitrih prstov, da denimo med letenjem v zid ustreliš nov portal, se ti bo ponekje slabo pisalo), kanca sreče in železne volje, da ne greš brskat na net za rešitvami. S tem bi si delal medvedjo uslugo, saj je dosti več vreden ponos ob lastnem najdenju solucije. Občasno je kaka uganka upokojenska in proti koncu niso ne tako zapletene, ne tako težke, kot bi človek pričakoval. Ampak večina miselnih orehov je zglednih in se lepo poigravajo z udejanjenim sistemom, nekaj pa jih je prav lopovsko prefriganih. Ne čudi se, če se boš počutil, kot da si idiot – in čez nekaj trenutkov kot Einstein, ko jih boš rešil.

Kaj pa povod za vnovično igranje? Po eni strani ga ni, saj imajo uganke le eno rešitev z občasnimi majhnimi variacijami, zaradi česar same po sebi ne nudijo tako zaželenega 'replayabilityja'. Obstaja pa drug razlog, da greš znova skozi Portal 2. Krovni izraz za to bi bil zgodba, a pod njim se skriva še toliko drugega ...



Ko na modri gel damo obtežilno kocko, le-ta zbezlja po notranjosti steklenega zaboja in ga dodobra raztrešči. Fizikalni pogon zna biti tudi nepredvidljiv. Mimogrede, Chell padce s skrajnih višin preživi zaradi fensi amortizerjev na nogah. Ki so obenem videti kot visoke petke. Prefriganci.

90 ***Sneti v portalih išče lek za jako čuden glavopek.***

kup izvrstnih miselno-arkadnih ugank ✔
luštna sodelovalna kampanja ✔
zgodbovno-dogodkovni tobogan ✔
inteligentna smešnost ✔
smešna inteligentnost ✔
govor, kot se zagre ✔
na PCju ni razdeljenega zaslona za dva, grrr! ✖
kupek minusov, ki pa niso posebej relevantni, razen če hočeš biti tečka ✖

Valve

ple emerge from suspension terribly undernourished. I
ate you on beating the odds and somehow managing to
nds.

Za razliko od špilov, ki jih delajo ljudje brez občutka, ima Portal 2 navadne podnapise in še take za slušno prizadete. Poglavja gremo lahko igrat znova in na njih poslušamo komentarje razvijalcev. Tu ni moč snemati položaja, komentarji, ki jih sprožamo pri plavajočih ikonah, pa so žal precej revni.

GLASNIČARJI

Stephen Merchant kot Wheatley
Kako vdihneš osebnost kovinski krogli z enim učem? I, z glasom! Za to je poskrbel prodorni britanski igralec, pisec, režiser, radijski voditelj in standup komik Stephen Merchant. Pri nas je vobče neznan, razen morda kot plodni sodelavec serije The Office. Njegova zmes narečne angleščine in občasne sočne škotščine iz Wheatleyja naredita enega bolj zapomnljivih likov iz iger. Pri čemer niti človek ni.
Morebitni slovenski ustreznik: Tadej Toš.

Ellen McLain kot GlaDOS
Operna pevka z ameriškega juga je postala Valvova hišna podajalka glasu, saj jo slišimo tako v obeh Portalih kot v Half-Lifih, kjer je Combinova napovedovalka, in še v Team Fortressu 2. Glede na prvi Portal je njena GlaDOS v dvojki veliko bolj mnogovrstna in manj robotska, a še vedno računalniška. To kombiniranje je vredno kake medijske nagrade! Ellenino pevsko znanje pa pride do izraza v zaključni pesmi.
Morebitna slovenska ustreznica: Jasna Kuljaj.

JK Simmons kot Cave Johnson
Plodovitemu televizijskemu igralcu Jonathanu Kimblu Simmonsu, ki je nastopil v številnih serijah, od Zakona in reda do Policistke na vrhu, špili niso tuji. V Red Alertu 3 je bil denimo ameriški predsednik. Za vlogo ustanovitelja Aperture Scienca je perfekten, saj zna le z raskavim glasom posredovati vso napihnjenost, norost in nepredvidnost Cava Johnsona. Njegovi vnaprej posneti monologi so višek pred viškom igre.
Morebitni naš ustreznik: Klemen Slakonja.

"Wheeee ... *(popačeno)*"

Bistvo enice so bile puzle, v dvojki pa se zgodi nekaj občudovanja vrednega. Ob bok se jim postavi vrsta elementov, ki naredijo orenk špil. Spočetka je nadaljevanje tako kot prvenec, a potem zraste v vseh pogledih. Ne vem, če lahko trdim, da je Portal 2 za Portal 1 tisto, kar je bil Half-Life 2 za Half-Life 1. Ampak giblje se v to smer.
Hvale je najprej vredna okolica. Iz niza preizkuševalnih soban, od koder smo v Portalu pokukali le na kratko, se odpravimo na pošteno avanturo skozi globinsko drobovje Aperture Scienca, ki se izkaže za titansko. Scene, ki jih ugledamo, se lahko po raznolikosti in veličastnosti kosajo z onimi iz HL2. Gromozanske votline s kiklopskimi napravami in durmi, dolg odsek, kjer nam nori ustanovitelj razlaga temelje znanstvenih eksperimentov, katerih posledica je portalna puška, jaški brez konca ... Pot je odeta v mnoge barve, od mrzle tehnološke beline testirnih izb do pošvedrane rjavine ozadnih kavern, in čeprav je linearna, je vznemirljiva ter polna nepredvidenih pripetljajev. Brez zveze pisati o tem, je treba izkusiti. Če kdo obvlada tempiranje, so to Valve.
Dogodki so tesno povezani s staro znanko GlaDOS in z novim herojčkom, čvekavo robotsko kroglo Wheatley, ki se ti pridruži takoj spočetka in deluje kot komična sprostitev. O tem, če je vedno tak in kaj se zgodi, ne nameravam niti črhniti, kajti ta štorijalni tobogan je treba dati skozi brez ščepca kvarnikov. Tako kot zaključni šefovski boj. Vse je na nek način povezano z enico, obenem pa gre po svoje.
In tu je tajna ponovnega igranja Portala 2. V prvem skozihodu ne zgrešiš le finih drobnih skrivnosti, ki so povezane z dosežki na Steamu, temveč marsikak pomen v štoriji in okolici. Za navdušenje ob slednji je zaslužen predvsem fantastični dizajn, ki poskrbi za zavidanja vredno človeškost strojev in otipljivost Aperture Scienca. Češnja na torti pa je zvok. S slednjim ne cikam na učinke in glasbo, s katerima je vse v najlepšem redu, marveč na PERFEKTNI govor, v katerem ni zaznati niti trohice v igrah tako pogostega amaterizma. To je profesionalnost, ki odžene še tako majhen dvom v resničnost navideznosti.
In kaj nastopajoči berejo? Enega boljših in zlasti bolj smešnih scenarijev za igre, kar je še en velik plus, sploh v tej dobi resnobnega odstranjevanja talibanov. Pravo komedijo je težko napisati, ampak Portalu 2 uspeva. Tekst je poln humorja, ki ne budi le prešernega smeha, niti ni zgolj serija suhih šal kot v enici, marveč s črnim svedrom satirično vrta. V človeka in stroj. V to, kaj lahko postane umetna pamet. V ameriška petdeseta, ko se je zdelo vse mogoče. Podobno kot Rapture v Bioshocku bi lahko bil Aperture Science raj, toda ni. Da izvemo, kaj stoji za GlaDOSino osebnostjo, je samoumevno, tako kot ob siceršnji kakovosti ne preseneti legendaren finale s pesmijo na nivoju kultne Still Alive iz enice.
Mestoma padaš po tleh od režanja, mestoma se kislo hehetaš, nenehno pa težko čakaš, kakšno neumnost bo naslednjič golsnil Wheatley ter ali lahko GlaDOS postane še bolj zajedljiva. Zlasti pa čakaš, če so se Valve s svojim prvim špilom polne dolžine od Half-Lifa 2 sposobni preseči. Hja, kaj naj rečem. So.



Oglašanje mitraljeških stolpičev je nenehen vir zabave. Nasploh je Portal 2 ena smešnejših iger, in to na inteligenten, subtilen način. Za scenarij so zaslužni Erik Wolpaw, ki je plodno prispeval tudi k Psychonautom, njegov bivši sodelavec pri kultni spletni strani Oldmanmurray.com Chet Faliszek in veteranski humorist Jay Pinkerton.

The First Templar

Vitezi templjarji v igrah nastopajo kar pogosto in evo novega izdelka, ki jih ima za središče zgodbe. Kot izvemo v vedežu v Jokerju 183 (članek 5256 na Joker.si), je bil to meniško-vojaški cerkveni red iz 12. stoletja, ki si je pridobil toliko vpliva in bogastva, da je spočel bančništvo in posojal denar visokemu plemstvu. A nakopal si je sovražnike, med drugim francoskega kralja Filipa IV. Ko je leta 1305 papež postal Filipov prijatelj Klemen V., so v Franciji templjarje preganjali, zapirali in ubijali. Scenarij za igro je deloma izmišljen, deloma pa sloni na zgodovini. Igramo kot francoski templjar Celian, ki v 14. stoletju najprej v spregi z vitezom družabnikom in kasneje z mično gospodično išče sveti gral. Istočasno razkriva zaroto proti templjarjem, ki vključuje francoskega kralja in inkvizicijo. Čeprav je rdeča nit izmišljena, malo naivna in za odtenek pravljična, je časovni okvir v mnogočem pravi in stke vezi z resničnimi osebami, kot je jeruzalemski grof Guy d'Ibelin. Celiana in družabnika ali družabnico pot vodi od evropskih gozdov prek mesta Aka v današnjem Izraelu, ki je bilo zadnja trdnjava križarske države, do preostalega Outremerja, kjer naj bi bila tisočletja skrita dragocenost. Le katera?

Drugorazrednosti

Kljub omejenemu proračunu in katalogu zelo drugačnih iger, denimo Tropica 3, je bolgarska skupina Haemimont Prvega templjarja zastavila častihlepno. Gre za mešanico dosti vrst igranja, med katerimi prednjači krvavo mečevanje, a ni edino. Raziskuješ spodobno velike, včasih premočrtne in včasih razvejane nivoje, ugankarsko pretikaš ročice za odpiranje vrat, se izogibaš pastem in prižigaš bakle v temnicah, detektivsko govoriš z ljudmi, tiholaziš, lučaš skale iz katapultov, iščeš (predvidljivo razpostavljene) skrivnosti, kot so zakladi in templjarski citati ...

Res je, da so vse sestavine zelo do precej enostavne, med drugim bojevanje, ki zahteva predvsem gonjo levega in desnega knofa na miški ter blokiranje, ko te hoče kdo zaštihati. Poti mimo pasti, kot so osti v tleh, je preprosto najti, miselni oreški so nezapleteni in šprijoniranje je res osnovno. Da se prikradeš srednjeveškemu varnostniku za hrbet, ti ni treba upoštevati niti senc, kaj šele vzorcev obnašanja stražarjev. Ker jih nimajo. Redkokdo bo navdušen nad staromodno grafiko s škatlastimi objekti in leseno animacijo oseb, katerih glasovi takisto niso na visokem nivoju.

Nasploh se First Templarja drži krepak pridih amaterizma. Animacija premikanja in bojevanja je vse prej kot gladka, za udarci ne čutiš moči, kamero je težko ukrotiti, hrošči delajo komedijo iz vmesnih sekvenc, narejenih z grafičnim pogonom, ko glasovi nastopajočih izginjajo in se pogled osredotoča na gležnje. Prizorišča so raznolika,



Z bojevanjem nabiraš izkušnje, s katerimi se krepiš in kupuješ nove kombinacije ter poteze. Mednje spadajo posebni udarci, za katere potrebuješ specialno energijo (beli krogci pod črto z energijo).



Ko po temnicah laziš z računalniškim spremljevalcem, ga srečoma ni treba varovati, saj je praktično neranljiv. V boju je koristen, saj zna poraziti sovrage in na lastno pest zmasakrirati poslednjega.

a zdi se ti, da jih je delal začetniški oblikovalec. Ki je pri tem obilno kradel od drugod, saj si ta in oni del že nekod videl, zlasti v Assassin's Creedu (vojna med templjarji in 'hašišini', le da tokrat iz drugega zornega kota, mesto Aka, raba katapultov ...) ter Perzijskem princu (temnice, pasti).

Ampak!

Pa vendar Prvega templarja ne gre zavreči. Štorija je okej, pri čemer so se ustvarjalci potrudili z nenehnim pogovorom med glavnima nastopajočima, kar igri vdihuje življenja. Obenem je nekaj posebnega dvočlanska zasnova. Stalno je s tabo akrobatska dečva, oborožena z bodaloma, ali nabrit templjar, med katerima prosto preklapljaš oziroma nadzor namesto računalniku prepustiš živemu sotrpinu. Na PCju je to mogoče le po internetu, na xboxu 360 pa tudi na enem zaslonu. Umetnopametni tovariš je presenetljivo koristen in ti ni v napoto, če mu zmanjka energije, pa ga lahko oživiš. S sovragi učinkoviteje obračunaš s skupnimi potezami tipa 'jedan drži, drugi udara' in rešiš kar nekaj ugankic, kjer en lik v ječi potegne ročico ter jo drži, da drugi najde naslednjo.

Tudi bojevanje se izkaže za znosno. Na nizki in srednji zahtevnosti gre za en sam miškinušesekdrk, naj gre za občasne šefe ali navadne sovražnike, ki se pretirano ponavljajo tako po videzu kot po sposobnostih in omejeni pameti. Redno te obkroži gruča falotov, medtem ko te z daljave šicajo lokostrelci. Takih podobnih si fajtov je preveč. A ravsanje in s tem od oka deveturna izkušnja, sestavljena iz linearno nanizanih poglavij, postaneta zanimivejša, če težavnost dvigneš na najvišjo raven. Tedaj ni več označčb, od kod bo prišel napad, in suličarji ter sekiraši ti znajo fino prešteti rebra. Poleg tega ima borba samosvoje, rahlo realistične poteze, kot so razdrtja ščitov, odboji napadov, če blokiraš v zadnjem trenutku, in valjanje za ogibanje napadom, ko te zbijejo po tleh. Nekaj okusa dajo še samodejni finišerski udarci zadnjega sovraga in ubadanja s stražnimi psi.

Za polno ceno in tistemu, ki ima čas ali voljo le za vrhunske izdelke, si First Templarja ne bi upal svetovati. Za budžetni strošek in ob več svobode pri načrtovanju dni pa ni napačen.

***Sneti** odigra Assassina za reveže. Začuda ne trpi bolj, kot je nujno.*

65 igranje v dvoje ima svoj čar ✔ raznolika opravila in prizorišča ✔ zgodba z zgodovinsko obrobo in dosti čveka med protagonistoma ✔ nekam amatersko sešita iz zaplat ambicioznejših iger ✖ zastarela podoba ✖ hrošči ✖ Haemimont / Kalypso

Fate of the World

Stopi v katerikoli lokal in slišal boš isto pesem. Pivski bratje za svojimi kozarci modrujejo o vsakomer in vsem, od politične situacije do globalnega segrevanja. Vse jim je jasno, njihove diplome s Fakultete Življenja se zloščene bleščijo v neonski lučnjavi kot šnops v štamperlih. “Vladajo nam nesposobneži! Nam dajte vajeti, pa boste videli! Vse bo urejeno v dnevu in pol in še bo časa za pošten obed s poličem vina!”
Škoda, ker taki pacienti zvečine nimajo računalnikov. V tem primeru bi jim naložil Fate of the World in jim rekel: “No, pametnjakoviči, da vas vidim.” Garantiram, da bi se brž usrali v gate in se vrnili k šankovskim debatam, kot šlevam pritiče. Kajti Usoda sveta je kompleksna potezna strategija, ki ne odpušča delovanja brez premisleka. Celo tedaj nikakor ne moreš biti prepričan, da se bo vse odvrtelo v tvojo korist.



Agentje v posameznih delih sveta ti omogočajo igranje kart, na katerih so dejanja. Več agentov da več dejanj v potezi, a zanje je treba odšteti dragocene novce. Ker je področij toliko, Fate ni igra za nepozorne.



Medijska poročila so bistvena za prepoznavanje težav, ki se jim je treba posvetiti. Spodaj vidite igralne karte, zgoraj desno pa so osnovni podatki, kot sta prebivalstvo in BDP regije. Vmesnik bi lahko še dodelali.



Vdelana enciklopedija prinaša kup zanimivih podatkov, ki so kul za splošno izobraženost. Žal pojmi niso podani v obliki hiperpovezav.

Združeni vremenarski narodi

Postavljen si v vlogo šefa izmišljene organizacije, ki se v letih od 2020 do 2200 ubada z reševanjem svetovnih problemov. Največ na lestvici so ekološki, saj je treba obrzdati naraščanje temperatur in vremenske spremembe. Toda v navezi s tem skrbiš za kup drugih problemov, od nabreknjenega prebivalstva in nemirov do izginjanja živalskih vrst ter pojemanja zalog energentov. Nekateri se ti na prvi ogled morda ne zdijo resni, toda igra te kmalu prepriča v nasprotno.
Na modri planet gledaš iz orbite, kot se za futurističnega upravljalca spodobi. Sučeš jo lahko po mili volji in iščeš ikone v posameznih regijah, ki kažejo na vojne, biološke nevarnosti in slično. Ogleduješ si tudi grafe, na katerih vidiš recimo naraščanje temperatur in padanje razvitosti. Ali obratno, če si kerlc. No, bistveni sta dve postavki: novice in karte. Iz poročil izveš, kaj se v določeni regiji godi dobrega, kar je obarvano zeleno, in slabega, kar je rdeče barve. Na kartah – s čimer ne mislim na zemljevide, marveč na podobice v slogu taroka – pa so tvoja dejanja, od katerih je odvisno vse.
Fate of the World se odvija v potezah, kjer vsaka pomakne čas za pet let naprej. Tedaj se izvedejo dejanja, ki si jih zaukazal z igranjem kart v vsaki od regij, od Evrope prek Kitajske do severne in južne Afrike. Odločiš se lahko za višanje izobrazbe ljudi, ohranjanje vodnih virov, energijske posege in preprečevanje oziroma lajšanje naravnih hudosti, kot so potresi, poplave, cunamiji in izbruhi vulkanov. Če je regija nestabilna, ji vsiliš vojaško posredovanje, ako je tam veliko smrdljivih elektrarn, preideš na nuklearke, če je težava v prometu, spodbudiš javni prevoz. Toda količina kart in s tem dejanj v potezi je omejena, tako z velikostjo 'kupčka', ki ga sestavljajo tvoji agenti v regiji, kot z denarjem.

Za Trontljevo voljo!

Bistvo je slišati enostavno, a napredovanje ni. To pa zato, ker ima domala vsaka akcija večplastne posledice. Recimo, da so nekod protesti proti tebi, ker ima živelj težave s preživetjem. Če tja pošlješ policijo ali soldatesko, ta nevarnost ne bo več neposredna, a s tem si porabil sredstva za globlje probleme. Ko ustvariš službe in šole, bodo ljudje trošili več, kar bo vplivalo na okolje, in pričakovali bodo višji standard. Če jih držiš na stopnji kokose obirajočih opic, pa bodo jadikovali, da so tehnološko zaostali, in indeks človeškega razvoja bo tako nizek, da zna naloga spodleteti že zaradi tega.
Igranje Usode sveta je zato podobno ravnanju z občutljivo tehtnico, kjer stalno prelagaš z enega konca na drugega, s stanja okolja na stanje ljudi in nazaj. Spremenljivk je veliko in nenehno je treba preverjati tako novice kot grafikone. V dosti strategijah je oboje, zlasti grafi, bolj za okras, tu pa so medijska poročila in stolpičasti prikazi ključnega pomena. In celo ko jih skrbno spremljaš, gre lahko stanje nizdol že v nekaj potezah, in to tako, da ne moreš nič. Denimo, da si na začetku vložil solde v jedrsko energijo, kar ti je omogočilo čistost in standard, a če zmanjka urana, si v riti. Iz ljudi si naredil same profesorje in znanstvenice, kar prek nuklearne fuzije in sintetične hrane privede celo do raziskovanja vesolja, vendar se to odrazi na okolju in prirastku. Rešil si orangutane pred izumrtjem, kar je super, kar pa si plačal z manjšo kmetijsko pridelavo, kar pomeni lakoto. Dosti je posledic, ki se pokažejo šele čez čas, in hitro popravljanje na silo ne pride v poštev, zlasti ne katastrofičnih pripetljajev, kot so propad Amazonije, taljenje polarnega ledu, dvig gladine morij, velike suše, epidemije in podobno. Ostane le nalaganje pozicije ali vnovičen zagon misije.

Kajfež-Bogatajevo za svetovalko

Škoda, da Fate of the World ni orenk igra. Z najnovejšo nadgradnjo vred jo tvori šest scenarijev, od katerih je eden kratek uvajalen in pri tem vse prej kot jasen. Ostali, kjer rešuješ naftno krizo in se trudiš obdržati temperaturo pod kritičnim nivojem, so solidni, a znajo biti dolgovezni, posebej ker si napak skorajda ne smeš privoščiti in je treba veliko snemati ter nalagati položaj. Veliko bolj bi sedlo več krajših scenarijev, plus peskovniški modus z lastnonastavljenimi pogoji, ki ga ni. Hkrati bi se neodvisniški avtorji Red Redemption ubranili pred hudimi posledicami hroščev, ki vztrajajo celo po popravkih in kvarijo vtis, ko ne veš, zakaj ti je prebivalstvo naenkrat drastično upadlo. Kislosti iz ust ne prežene niti ugodna cena 10 evrov na Steamu ali Fateoftheworld.net.
Je pa res, da je tematika edinstvena in da te špil hitro postavi na realna tla glede enostavnih rešitev. Pod vodstvom modrijanov, ampak ne tistih gostilniških, bomo morali za boljše življenje poprijeti brez izjem, razvajenost in pohlep pa odložiti v temen kot.

***Sneti* reši Kitajce pred potresi in Afričane pred vulkani, domačo Idrijo pa mu razsuje petstoletni potres. Kovačeva kobila, češ jele.**

71 **izobraževalna nota ✔ hvalevredna in izvirna zamisel ✔ kompleksen medsebojni vpliv številnih elementov ✔ premalo vsebine ✖ težka tudi na nespodoben način ✖ slaba razlaga temeljev ✖ hrošči za avtorje zažgat ✖ Red Redemption**





Earthrise

Aggressor je svobodni tlačan. Z avtomatom gara od jutra do večera, toda svobodno!

lepa podoba ✔ svoboda pri razvoju lika in boju ✔ velike tehnične težave ✖ manjkajoča vsebina ✖ usmerjena v grind ✖ nenavdahnjena ✖ Masthead

Brez klanja med igralci je Earthrise duhamoren. Večji del časa med zbiranjem surovin izvajamo genocid nad računalniškimi nasprotniki (levo), ki niso nobeni ajnštajni. Ne pričakujte prevalov v boju in halovske pameti. Monumentalni prizori, kot je mesto Sal Vitas (desno), so lepa sprememba, ki pa ne traja dolgo.

Z nastopom World of Warcrafta so se množične nalinijščine pričele deliti na take, ki svoje stranke izdatno crkljajo z namigi in pladnji, na katerih so medvedki iz želeja, ter tiste bolj peskovniške, ki prisegajo na svobodo in igralca s pipcem v dlani prepustijo samega sebi. Po slednjih, kamor recimo spada Darkfall, posegajo predvsem starošolski veterani, ki ne marajo držanja za roko, ker se tako prenašajo bakterijske okužbe. Prav za take je tu zdaj še Earthrise, izdelek bolgarskega neodvisniškega studia Masthead.

Sam svoje opreme kovač ...

Naslov je postavljen v znanstvenofantastično okolje postapokaliptičnega planeta Enterra, zato cilja na ljubitelje prvinskih ZF-iger, kot sta Star Wars Galaxies in Anarchy Online. Ne gre za sekljačino, marveč tretjeosebno streljanko, zelo podobno nesrečni Tabuli Rasi. Svinčeno bolečino pošiljamo v tarče z namerilnim križcem, nakar igra pomeče kocke za statistike in mutant se zdrune v kup kaše – ali skomigne z rameni in nas rukne na gobec. Preverjeno in zabavno.

Poleg osnovnega napada imamo na voljo do šestnajst posebnih prijemov naenkrat. Ti so v celoti vezani na opremo v rokah – osem za orožje in po štiri za dve uporabni pripravci. Če sredi boja avtomatsko puško zamenjamo za snajperico, se torej zamenja osrednji pas v vmesniku z 'uroki', kot je instantno pošiljanje krogel med oči ali posebej hiter rafal.

Dotične sposobnosti so poleg opreme jedro napredovanja lika, saj ne zbiramo izkušenjskih stopenj. Nak, za krčenje zverinjaka in opravljene kveste dobimo 'bojne točke', s katerimi direktno kupujemo in nato krepimo sposobnosti. Teh je več sto in se tičejo vseh osnovnih orožij, kot so šibrenice in plamenometalci, ter dodatnih onegajev, kot so energijski ščiti. Naš lik torej ni priklenjen na izbiro poklica, marveč se razvija, kakor sami želimo, brez omejitev.

A resnično odprtost prinese šele nebrzdano plenjenje, pardon, boj med igralci (PvP). Ta je otrok tistega iz Ultime Online in ko nas fentajo, nas krvniki lahko oskubijo vsega, kar smo imeli na sebi, če tistega nismo zavarovali. Za določeno vsoto lahko priljubljeno cepanico obdržimo, nas pa seveda pogin v tem primeru izdatno košta. No, to je edini davek, saj nas po krepotu lepo klonirajo, z vsemi skillzi vred. Tudi izvor krepelc in oklepov je alternativen, saj Earthrise ne pozna razvejanih temnic s šefeti, ki v ruzaku nosijo kramo, ki je sami ne morejo uporabljati, mi pa jo začuda lahko. Opremo povečini kupimo ali jo napravimo sami.

... pa sreče tudi

Kaj potem početi v Enterri, če ni temnic in raidov? Tečnariti drugim igralcem, jasno. Glede na to, koga filamo s kroglami, nam raste pripadnost do bodisi avtokratske oblasti Continoma, bodisi nihilističnih upornikov Noir. Lahko pa smo tudi splošen kriminalec. Občutek svobode, ko nisi vezan na verigo kvestov ali omejena bojišča in ko imajo tvoji uspehi vidne posledice na odziv okolice nate, je krasen.

Avtorji obenem niso padli v past in Enterre zabrisali v sivo-rjavo barvno paleto. Kljub nedavni jedrski vojni blodimo po barvitih, za spletni MMO imenitnih okoljih, ko se pred nami odpirajo hribovja, okostja mest in nove metropole.

Je pa križ, ker ta markantna ozadja ne premorejo žive vsebine, ki bi jih naseljevala. Na štorijo lahko pozabite in dizajn naše opreme je povprečen, mlatimo pa že stokrat viden spisek sovražnih soldatov, robotov in tavajočih mutantov. Za nameček so skoraj vsi kvesti ubrani na vižo zbiranja uhljev pobitih nasprotnikov. Grindanje je srž igranja, saj tako najhitreje zbereš pike za nadgradnjo sposobnosti ter materiale za izdelavo orožja. Igra tega ne skuša skriti in odprto vabi tiste, ki so vajeni serijskega, garaškega zbiranja skalpov računalniških nasprotnikov.

Enostavni PvP, grind za robo in to je to? Hja, Earthrise trpi za tipičnim problemov neodvisniških mmojev – avtorji so jo bili primorani izdati nedokončano. Dinamično zasedanje ozemelj dospe šele čez mesec ali dva, takisto prevozna sredstva. A daleč največji problem so tehnične težave. Hoja je okorna, zamik je včasih naravnost neznosen, strežniki sodeč po svoji (ne)-stabilnosti kolovratijo po napeti žici v vetrovniku.

Earthrisa spričo naštetega ta hip ne morem priporočiti, saj ni zastonj, marveč boste zanjo pljunili 50 evrov. Vsaj uvedbo naročnine trenutno še odlagajo, da bi privabili več ljudi. Nemara jim uspe, navsezadnje ima redkokatera igra te sorte brezskrben štart in žanr bolj svobodnjaško zastavljene naslove nujno potrebuje. Toda čas se izteka.





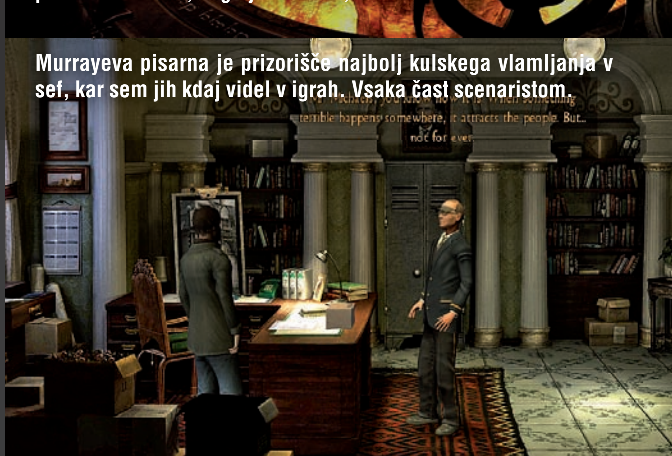
Spojimo zgornje opombe pod sliko z dejstvom, da populacija pada, in imamo resen problem. V začetnih conah (levo) komaj še najdeš kako živo dušo, kasneje pa na folk naletiš šele pri izkustvenem vrhu – tam, kjer so zagrizenci, ki zadevo nažigajo od bete. Earthrise te dni naseljuje več ponudnikov kvestov kot ljudi.


Izganjanje hudiča se slabo konča tako za Darrena kot za župnika. K sreči je tu drugi igralni lik, strežnica Angelina, ki je v resnici vatikanska špijonka.


Ne moreš si kaj, da se ne bi smejal podjetni žilici pohlepnega Murrayja. Ta Adriana že vidi kot novo vaško atrakcijo in je prednaročil plakate.


Naš glavni junak res nima sreče – večino svojih noči prebije zaklenjen v eni ali drugi kleti. Se pa tokrat reši na izviren način, s projektorjem in stegnenico.


Že po notranji opremi se lahko prepričate, da je bil Adrianov prednik Mordred, ki ga je obsedel, zares od hudiča.


Murrayeva pisarna je prizorišče najbolj kulskega vlamljanja v sef, kar sem jih kdaj videl v igrah. Vsaka čast scenaristom.

Black Mirror 3

Cranberry Productions so štorijo na koncu povsem solidne tretjeosebne pustolovščine Black Mirror 2 pustili viseti v zraku in s tem pri igralcih sprožili val negodovanja. Sicer so hiteli zagotavljati, da je trojka pošteno v delu, nikoli pa si nisem mislil, da bo prišla dokaj hitro. A ko se zdaj ob odjavni špici poslavljam od špila, mi je jasno, zakaj ni bilo treba dolgo čakati. Black Mirror 2 in 3 sta v resnici ena sama igra, ki je med izdelavo očitno postala preobsežna.

Ne Darren, ampak Adrian

Vasica Willow Creek in grad Black Mirror nad njo sta bila v prejšnjem delu prizorišče črnomagijskega rituala, katerega žrtev je glavni junak Darren, zvabljen tja iz varnega doma v Mainu. V resnici mu ni ime Darren, ampak Adrian Gordon in je sin protagonista prvega dela. Ritual, po katerem se vanj naseli črna senca enega od prednikov, pa je izvedla njegova sestra dvojčica. No, fantu vseeno uspe pobegniti iz gradu, ki pa ga je zajel požar. Policijski inšpektor ga kot osumljenca hitro spravi za zapahe in ga poleg požiga obtoži še umora. Adrian se mora tako spopadati na dveh frontah: dokazati nedolžnost in obračunati s senco, ki prevzema nadzor nad njegovim telesom. Slednjega mu sprva ne verjame nihče, zato mu policaji predpišejo obvezno psihoterapijo – kjer se igra zares prične.

Vaščani so Darrena že prej nezaupljivo gledali, zdaj pa se ga naravnost bojijo. Z zmešanim Američanom noče imeti opravka nihče. Celo prababica Victoria, edina preživela sorodnica, ne mara zanj. Roke si mane samo pohlepni hotelir, ki v njegovih domnevnih zločinih vidi turistično atrakcijo. Toda Adrian bo dokazal, da je vreden zapuščine, ki jo je prineslo njegovo ime ... Čeprav se še vedno ne zaveda, kako obsežna in kruta je.

Vsebina štima ...

Skratka, avtorji lepo poberejo zgodbo tam, kjer so jo pustili ležati ob koncu drugega dela, in jo pletejo naprej skozi novih šest poglavij. (Dobro je odigrati predhodnico, da sploh veš, za kaj gre, saj se igra ne trudi z razlaganjem preteklih dogodkov.) Adrian je dobri stari cinik, ki ima o vsem kaj krepkega povedati. Prve naloge, ki jih opravlja, so spet detektivsko raziskovalnega tipa. Veliko je pogovarjanja, teženja ljudem na podlagi pridobljenih informacij in nabiranja predmetov. Teh je za manjši tovornjak, a srečoma je njihova raba logična in ne gre v ekstreme. Še več, večino reči najdeš tam, kjer jih dejansko potrebuješ, ali vsaj v neposredni okolici. Če določenih reči sprva ne moreš pobrati, ti da Adrian vedeti, da mu bodo prav prišli kasneje, tako da jih pozneje ne iščeš kot utrgan.

Podobno je z ugankami. Znova so lepo umeščene v dogajanje, recimo popravljanje fotokopirnega stroja, da ti lahko policaj skopira kartoteko, ki jo potrebuješ, ali iskanje gesla za računalnik. Na katerem lahko potem igraš različico Invaderjev, heh. Zvečine so primerno razložene oziroma so v bližini namigi, da si ne razbijaš glave po nepotrebnem. Jih je pa manj kot v predhodnici. Za lenobnejše je tu spet možnost preskoka puzle.

Štorija kmalu spet odvandra v okultne vode, saj se v dogajanje vplete celo Sveti sedež, ki je globoko povezan z Gordoni in njihovo skrivnostjo. Zato v zadnjem poglavju dobiš nov igralen lik, vatikansko agentko Valentino, ki je ves čas bdela nad dogajanjem v gradu. Problemi so nato zastavljeni tako, da zahtevajo preklapljanje in sodelovanje med protagonistoma. To v avanturah vidimo precej redko in je kul, saj popestri dogajanje. Vseeno je konec en sam, pot do njega pa ravna.

... a tehnika škripa

Trojki se pozna, da se jim je pri izdaji mudilo. Nekaj zamer so resda odpravili – dodali so hitro pomikanje po karti, inventar več ne zakriva vročih točk in ob nenadni smrti imaš zmeraj na voljo posneto pozicijo tik pred neljubim dogodkom. Govor je z nekaj svetlimi izjemami pod kritiko, glasbena podlaga pa je pretirano dramatična na nepravih mestih. Tudi vmesne sekvence delujejo zastarelo in okorno. Verjetno najbolj zoprna reč pa je končni labirint desetih sobic z zlobnima sencama. Ko že meniš, da si odkril logiko, ki ti bo omogočila varno pot, iz neznanega razloga umreš še stotič. Za na videz preprosto miselnico sem porabil več ur!

In kaj je bila nagrada? Hudo mlačen konec. Štorijo resda zaključi in ne pusti odprtih vprašanj, a od finala bi človek pričakoval določeno katarzo. Tako pa izzveni kot prdec, ki niti zasmrdeti ni sposoben, čeprav bi moral trgati tapete. Le nekaj prijemov bi ga lahko močno izboljšalo. Zakaj se vam je tako mudilo, Cranberry?

Ko Quattro dokončno opravi z Gordonovim prekletstvom, kar ne more verjeti, da ga špil odpravi z levo roko.

68 življenjske uganke in raba predmetov ✔ razen zaključka dobra štorija ✔ plehek konec ✖ površna izdelava ✖ podpovprečna zvočna plat ✖

Cranberry Productions / DTP

Monday Night Combat

Obožujem navijaško vzdušje na velikih stadionih! Čez kuliso množice, ki vzklika v sozvočju, reže komentator, ploskve so do zadnjega kotička zapolnjene s kričečimi oglasi in ogromni zasloni nazorno prikažejo, kako igralec dobi granato naravnost v gofljo! HA-HA! (Opomba: sponzor te izjave je podjetje Nabojnik d.o.o. – že 250 let skrbimo, da vam v kočljivih trenutkih ne zmanjka streliva!)

Akcija! Če preberete opis v naslednje četrt ure, boste vedeli, kaj si o tem špilu misli Aggressor.

81 lahkotno zabavna ✔ posrečeni poklici ✔ lepo ravnotežje streljanja, robotovja in grajenja ✔ zna biti zabavna ✔ malo kart in klanovskih funkcij ✖ ni botov ✖

Double Helix / Square Enix

Meso in železje

Monday Night Combat meni, da bodo spektakli prihodnosti strelski skupek Team Fortressa 2, Defense of the Ancients in zvrsti tower defense, se pravi razpostavljanja obrambnih stolpičev. V barviti svet zremo iz tretje osebe, cilj pa je v osnovnem igralnem načinu crossfire sovražno jedro, ki ga v podivjani oglaševalski maniri kličejo moneyball. (Preden vprašate – ne, moneyshotov ni). Sprva je obdano z energetskim poljem, ki mu sami po sebi ne moremo nič, zato ob nas koraca neskončna kolona robotov, ki ga lahko na gobec. Kovinskim kolovratežem je treba pomagati do nasprotne žoge, na poti pa stojijo sovražni tim s svojimi roboti in obrambni stolpi. Te na točno določenih mestih gradijo igralci z denarjem, ki ga dobijo za vsesplošno uničenje, in so generalna valuta za nadgrajevanje. Z njimi hkrati krepimo lastnosti svojega lika in iz tovarn rodimo kako posebej nabrito izvenserijsko hodečo konzervo. Poleg načina crossfire, ki po internetu podpira skupno dvanajst igralcev, obstaja še en modus. To je blitz, ki eno od šestih moštev postavi nasproti vedno močnejšim valovom železja.

Robotov je več vrst. Osnovnemu kanonfutru, ki dela majhen pinjau, se pridružijo kovinski biki, nevidni ašašini, samomorilni frčečeži in težka artilerija. Za konec je tu jackbot, ultimativen jeklen gorostas, s katerimi nas igra kar sama zasuje, če preveč mencamo in nočemo zmagati. Vse za spektakel. Več pasem poznajo tudi stolpiči: lasersko, raketno, topniško in zamrzovalno.

Največ pa je odvisno od pravilne izbire in uporabe šestih igralskih poklicev. Jurišnik je klasični frajer z avtomatom, potem sta tu kar dva težko oklepljena tanka, eden s šestcevnim kanonom in drugi z reaktivnim motorjem v roki, ki tu oponaša plamenometalec. Največja sovražnika teh dveh okornežev sta ostrostrelec s svojo snajperico in nevidni ašašin z nožiči. Spisek pa zaključuje brkati italijanski vodov ... erm, dohtar, heker in lepotec, vse v eni osebi.

Vsaka služba ima po dve orožji in tri posebne sposobnosti. Mednje spada vse mogoče, od frčanja z raketnim nahrbtnikom prek nastavljanja min do zaštiha med lopatice. Spodobnosti so časovno omejene, praviloma pa omilijo šibke točke lika. Snajper lahko recimo kljub daljnostrelstvu spotakne celo najtežjega nasprotnika, kar mu pomaga v boju od blizu.

A to še ni vse!

Ta univerzalnost lajša igranje, saj nisi nadležno omejen na svojo nišo. Igra je zaradi tega s svojo široko vrsto eksplozivnih sposobnosti lahkotnejša, nedolžno uživaška, nekakšen 'Team Fortress 2 light'. Ta občutek še poudari konzolna arkadnost, ki koreni ni v tem, da so špil najprej naredili za xbox 360. V Monday Night Combatu nismo tako odvisni od natančnih headshotov, kot smo vajeni iz streljačin za PC, ampak bolj od pogumne in raznolike uporabe prijemov. Vendar to ne pomeni, da gre za plitvo zadevo. Liki so uravnoteženi in dober igralec bo kruto izrabil šibkosti osamljenih nasprotnikov. Potreba po moštveni komunikaciji pa je ob pritiklinah, kot je postavljanje stolpičev, tolikanj bistvenejša. Uigran nasprotnik nas povozi, preden se odvrti prvi oglas.

Tudi začetna stilska podobnost s Team Fortress 2 ne gre v skrajnost, saj si MNC z njim deli kvečjemu pisano stripovskost in odkrito zajebantski odnos do vsega. Ostalo je simpatično sveže. Svet ima robotski, visokotehnološki pridih in čez vse je poveznjena navijašo reklamna mrzlica z odpuljenimi EPP-vložki ter napovedovalcem gromkega glasa.

Toda igra ima še dosti rezerve. Fraze se začno ponavljati, ni posnetkov najbolj posrečenih trikov, nagrade za skupinske pomore in podobno niso dovolj zajetne. Manjka nekaj, kar bi naslov napravilo zares dolgoživ in zanimiv za najbolj tekmovalne udejstvovalce. Karte so uravnotežene, a jih le pet za crossfire in dve za blitz. Brskalnik po strežnikih je hiter, toda funkcij za klane je le za vzorec. Začetnike bo čez križ usekalo tudi dejstvo, da manjkajo boti in bodo morali na glavo skočiti v večigralski masaker. Puščavniško je moč igrati le blitz, ki tedaj priredi količino napadajoče mašinerije. Ampak to ni baš izziv.

Za svojih 12 evrov na Steamu in Xbox Live Arcade je Monday Night Combat res dobra, kvalitetna kratkočasnica. Ampak brez nadaljnjega razvoja bo ostala zgolj to – kratkočasnica.

Začetni roboti so sami zase bolj mušice, ki se jih otepaš, kot resna nevarnost. Tečni postanejo, ko se spravijo nate med bojem z drugimi špilavci ali ko se mednje potuhnjeno skrije kak posebnež.

Lahkotnost igre se odraža v množini eksplozivnih in teatraličnih sposobnosti. Med njimi prednjačijo pesti na gobec in ašašinova akrobatika, kjer ti med trojno pirueto na enem nohtu trikrat prereže goltanec.

Štiri sposobnosti, ki jih nadgrajujemo sleherno igro, imajo le po dve izboljšavi, zato pri odbiranju res ne gre za raketno znanost. A vendarle more dvojni kanon namesto enojnega pomeniti precejšnjo prednost.

Darkspore

Spore je bila luštna igra z zanimivim konceptom: prostim kreiranjem in evolucijo bitja. Nakazovala je, da prihodnost ni v trdno zakoličenih modelih, ampak v proceduralnosti – v tem, da računalniku damo le napotke, kakšno naj bo nekaj videti, za ostalo poskrbi on. Darkspore to idejo postavi v akcijski frp po zgledu Diabla.

Spet se nekdo igra boga

V vesolju je izjemno napredna rasa Crogenitorjev odkrila tako imenovano E-DNK, ki jim je omogočila spreminjati obstoječa živa bitja. Ker pa je bil novi dodatek nestabilen, so mutirančki podivjali in skorajda uničili vse drugo življenje v vesolju, vključno s svojimi odkritelji. Peščica njih se je pozaprla v vesoljske ladje, se prepustila hibernaciji in čakala, da njihovi računalniki E-DNK stabilizirajo. Prebudiš se v vlogi enega zadnjih Crogenitorjev in dobiš nalogo, da odstraniš biološko nevarnost temnih spor. Tega pa ne boš počel sam, marveč boš v boj pošiljal nove mutante, katerih genski zapis je stabilen.

Ampak teh junakov ni le nekaj, kot smo vajeni iz frpjk. Ne, kar sto jih boš imel na voljo! Številka je impresivna, žal pa nakazuje, da Darkspore tako kot predhodnica več daje na širino kot na globino.

Pripravljeni na boj

Junaki so razdeljeni v pet razredov, poimenovanih po škodi, ki jo povzročajo. Tako imamo ognjene plazmate, nekre, ki kradejo življenje, biološke, ki zdravijo, kvantne zverine in kibernetske beštije. Vsak razred pozna kreature za boj na blizu ali daleč, ki so usmerjene v moč, gibčnost ali pamet. Namesto razvojnih dreves z veščinami dobimo že predpripravljeno živinče, ki ga le teleportiramo na planet. V borbo se poda sam, a v rezervi lahko gresta z njim še dva druga, ki ga kadarkoli zamenjata. To pride prav, če ubožcu zmanjka zdravja, a ima drug namen: darksporovci pripadajo istim razredom kot tvoji 'svetlobneži' in ko se srečaš s sorodniki, jim delaš pol manj škode. Zato je sestavljanje raznolikega napadalnega voda nujno. Sprva lahko imaš le en vod, ko se dovolj razviješ, pa štiri. Temu primerno je raznolik izbor sovražnih spor, ki jih je na ducate in varirajo od letečih meduz prek reptiloidnih pokvek in hodečih rastlin do mini tankcev.

Nadzor je precej tipičen za diablovščine. Pošastka gledaš od zgoraj in ga premikaš z levim mišjim uhljem. Klik na nasprotnika izvede napad, desni klik napad brez premikanja. Pogled lahko približuješ, vrteti pa ga ne moreš. Vsak od tvojih junakov ima tri sebi lastne veščine, obešene na številske tipke, eno pasivno in tri skupne. Vsak član voda namreč prispeva po eno, kar spet prispeva k raznolikosti.

In kako junaki napredujejo? Hja, ne napredujejo. Vse izkustvene točke prejmeš le ti, vodnik. S tem odklepaš nove stopnje, živinčeta in nadgradnje. Edini način, da svoje kreature okrepiš, so telesni deli, ki jih v urejevalniku obešaš nanje. Večina jih pade kot plen, lahko jih kupiš ali pa jih dobiš na tomboli, ki ti jo špil ponudi po vsaki končani stopnji. Nagrado pa lahko odkloniš, ker je njena vrednost višja, če brez prediha počistiš več stopenj zapored. Ljubljenčkom jih potem natakneš v oskubljeni verziji Creature Creatorja, kar je, vsaj v tem trenutku, precejšen korak nazaj glede na Spore. Kar je še slabše, heroja lahko nadgradiš šele, ko se vrne na ladjo v orbiti nad planetom.

Raje bi se spet igral boga, se priduša ***Quattro****, ko heroju montira bingelj za spermatični napad.*

58

samosvoji junaki ✔ zanimiv princip nadgrajevanja ... ✔ ... ki pa je zoprno izveden ✖ preveč vnovičnega preigravanja že opravljenih nivojev ✖ PvP ne daje skupaj podobno močnih igralcev ✖ nujnost internetne povezave ✖

Maxis / EA

Kje je proceduralnost?

Stopnje, kakor se že čudno sliši, niso generirane naključno, čeprav bi pričakoval točno to in bi igro napravilo bolj zanimivo. Sprva so docela premočrtne, napravljene iz treh ali štirih segmentov, ki te vodijo do rdečega portala. Ta pomeni spopad s šefovsko kreaturo in tropom njenih majhnih podložnikov, ki uletijo v več valovih. Kasneje postanejo malo bolj razgibane in slikovite, dočim znajo horde, kot šefovske bitke imenuje igra, udariti tudi vmes. A po nekaj prehodih veš stopnjo in njene pasti na pamet. To je zoprno zato, ker si prisiljen v ponavljanje že končanih nivojev. Tu nasprotniki hitro postanejo zelo zafrknjeni, dobrih sestavnih delov za tvoje priljubljene heroje pa ni in ni, medtem ko sam nimaš dovolj izkušenj, da bi lahko odklenil naslednji nivo. Zato se goniš po vedno istih in mоliš, da bi bilo agonije konec.

Ker igra zahteva stalno internetno povezavo, pomisliš, da bi morda kak dober kos junaka dobil v sodelovalnem večigralstvu. Jok. Kreature je v četvero fino ubijati, a omejen si na stopnjo, ki jo je dosegel najslabši igralec. Je pa igranje zato dosti lažje, ker se različni razredi med sabo lepo dopolnjujejo. Obstaja tudi način igralec proti igralcu, a ga do desete izkustvene stopnje ne moreš odkleniti. Z razlogom, kajti špil te tu z nasprotniki spari naključno in močnejši igralci te pojejo za malico. Je tako težko skupaj dati ljudi približno iste stopnje?

Darkspore pravzaprav pogrne, ker nudi prevelik kup možnosti. Nekatere so sicer zanimive, a nobena ni orenk dodelana. Tudi zgodba te ne žene k nadaljnjemu igranju, saj je vse zreducirano na lov za nove telesne dele. Popravki sicer redno prihajajo in čez mesec dni bo špil morda drugačen, a v tem trenutku od njega ne boš odnesel prav dosti. Ne sam, ne v mnogo.

Darkspore se še najbolj izkaže v sodelovalnem večigralstvu. Nasprotniki so sicer močnejši, a sinergija med igralci to več kot uspešno nadomesti. Plen je skupen, si ga pa lahko med stopnjami pošteno razdeliš.

Posebni napadi so spektakularni in razsvetlijo zaslon kot božično drevesce. Nasprotno pa škoda ni dih jemajoča. Veliko bliska, malo poka.

Človek bi si želel več svobode pri opremljanju ljubljenčkov. Omejen si na pet telesnih delov, ki višajo statistike, pa pobarvaš jih lahko. Beda.

CITIES IN MOTION

Z mestnim prometom smo se ukvarjali v nekaterih mestogradnjah, kot sta bili SimCity 4 Rush Hour in Cities XL. A z izjemo Traffic Gianta (J86, 73) čistokrvnih simulacij prevažanja ljudi v zadnjem desetletju nismo videli, zato smo Cities in Motion kar pričakovali. Dobili pa prst v rit. Kaj prst, celo pest.
Ideja sicer ni slaba. V dvanajstdelni kampanji moramo v štirih že zgrajenih metropolah (Berlin, Amsterdam, Helsinki, Dunaj – na voljo so tudi kot ločeni peskovniki) iz ničle razviti učinkovit sistem za prevoz prebivalcev. Kot direktor smo zadolženi za postavljanje tračnic, predorov in postajališč, upravljanje prog, oglaševanje ter mešetarjenje s prevoznimi sredstvi. Začnemo z majhnimi, smrdljivimi avtobusi v letu 1922, s pretekom časa pa se odklenejo tramvaji, podzemna železnica, trajekti in helikopterji.
Folk pripada eni od sedmih socialnih skupin, kot so šefi, upokojenci, delavci in študentje. Vsaka ima svoje potrebe v okviru treh splošnih destinacij: domovanja, delovišča in zabavišča. S preučevanjem filtriranega zemljevida se da, vsaj teoretično, hitro ugotoviti, katere dele mesta povezati, da bo določena raja srečna in mošnja polna. Vmes se oglašajo mestni veljaki, ki bi radi za plačilo proge speljali po svoje, namečkoma pa se dinamično spreminja globalna ekonomija.



● Vse proge so enake barve, prav tako trole. Kaos. Preglednost je tudi drugače na psu, saj je od daleč pogled zameglјen, od blizu pa omejen.

Na papirju vse lepo in prav, v praksi pa ne funkcionira ama nič. Za učinkovito progo potrebujemo neživljenjsko količino vozil, ki sprejmejo desetkrat manj folka kot v resničnem življenju. Na eni progi nucaš recimo sto busov za deset potnikov, s tem, da jih pol pokvarjenih dela kaos na cesti. Ali pa metro, ki jih pogoltne le štirideset. A ta vsaj lahko obrača na končnih postajah, medtem ko lahko tračnice za tramvaj polagamo le v krogih in pentljah. Finance so katastrofa, pregled prihodkov in odhodkov po vozilih ali progah pa laže, zaradi česar je dobiček znanstvena fantastika. Za nadzor in gradnjo je treba noro klikati, vse je nepregledno in nenatančno, napak pa ni moč popravljati brez odliva na računu. Umetna inteligenca je obupna, avti trdoglavo rinejo v gužvo, ljudje prestopajo in blodijo v tri dni, zahtevki funkcionarjev so izven vsakega pametnega okvirja. Konkurence ni (še dobro), naravnih nesreč tudi ne, na večigralstvo pozabite. Pa sesuva se tudi na veliko.
Vidi se sicer, da so avtorji precej dela vložili v izgled, podrobnosti in zgodovinskost. Ulice vrvijo od življa, znamenitosti, kot sta na primer Brandenburška vrata in Štefanova katedrala, so lahko prepoznavne, modeli vozil se sčasoma menjajo. Tudi urejevalnik mest je dobrodošel. A ker je vse ostalo pod kritiko, nakup tega polizdelka toplo odsvetujem. Če vas strašno mika, pokajte vsaj na par (deset) obližev. ***Yohan***

Paradox ● 30 EUR

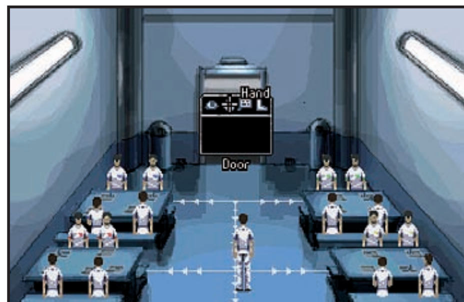
GEMINI RUE

Dinastija pikslastih avantur je zašla, a posamezne eminence se še vedno pojavljajo. Eno takih pikčastih resnobnosti je v Adventure Game Studiu zasnoval kalifornijski študent Joshua Nuernberger. Kar bi zlahka končalo kot napol spečen, preambiciozen popoldanski projekt, je v navezi z znalci iz založbe Wadjet Eye postalo precej konkretna pustolovščina. Kot bonbonček, ki ga hiša že tradicionalno prilaga, je med igranjem tudi tu mogoče vključiti glasovne komentarje o nastajanju izdelka.



● Značilnost iger iz kovačnice Wadjet Eye so okenca z obrazi govorečih likov. Ti so solidno glasovno ozvočeni, čeprav je iste igralce slišati v več vlogah.

Špil je postavljen v leto 2229, ko se je človeštvo razširilo po galaksiji. Pri tem se ni moglo otresti zla, ki ga poznamo tudi v sedanjosti. Mestne ulice so nastlane z narkomani in po njih strašijo gorile mafijske združbe Boryokudan. Oblečeš si plašč nekdanjega ašašina Azriela Odina, ki je stopil iz teme in poizveduje za prijateljem. Noir vzdušje se poglablja s tem, ko prodiraš v postapokaliptični mrak. Zlasti pa se črnina zgosti, ko se ti odpre drugi pol dogajanja. Ta je stisnjen med stene zapora oziroma prevzgojne enote, kjer so ujetniki podvrženi strogemu režimu urjenja. Ob upiranju jim krtkomalo zbrišejo spomin in pričnejo znova.
Zgodba je presenetljivo kompleksna in čeprav je Azriel bodeča neža, pri iskanju resnice ni sam. Poleg zvestega dlančnika in spletnih terminalov, iz katerih z vlečenjem pojmov išče informacije, se mu pridruži četica živih somišljenikov. Dobro je, da slednji niso le brezmožganski nosilci fabule. Vsi so solidno ozvočeni in omogočajo dokaj edinstveno uporabo dveh likov. Pribočniki Azrielu sledijo in mu pomagajo zaobiti prepreke, ki jih sam ne bi zmogel. Drobna punca namesto njega zleze skozi ozko luknjo ali mu odklene vrata ženskega dormitorija, partner pa potisne vrata, da jih Azriel laže razsuje z brco. Raba noge je nasploh zaščitni znak igre, saj stalno kaj suvaš – blato na tleh, trhle deske in celo trupla. Zakaj teh ni mogoče obrniti na bolj civiliziran način, z rokami, ostaja uganka.



● Ob kliku na vroče točke se pokaže plavajoč izbirnik ukazov z nišo za inventar. Statistov je v igri kar nekaj, a tako obljudeni prizori vseeno niso pogosti.



● Strelni obračuni se sčasoma poglobijo. Iz zaklona se nagibaš v dveh smereh, važen je takisto drsnik za kontrolo dihanja. Streli v glavo štedijo z naboji.

Druga posebnost je streljanje. Boj ni prost in naključen, ampak gre za skriptane sekvence, kjer čepiš v zaklonu in z uporabo tipk WASD seješ krogle v barabe. Pri tem štejejo spretnost, logika in ščepec sreče. Pod streli ali na kakem zlobnem odseku je sicer mogoče umreti, a je samodejno shranjevanje dovolj pogosto, da pogibeli niso huda nadloga.
Igra zaradi domiselnih vključkov, ki jih v avanturah nismo vajeni, deluje bolj sveže od običajnih retro projektov. Je pa nadzorna shema arhaična in zahteva nekaj potrpljenja. Lik vodiš s klikanjem, desni uhelj prikliče vmesniček z očesom, oblačkom, roko in nogo. V taisti okvirček je stlačen inventar, kjer je le redko več kot pol ducata predmetov. Večinoma gre za kodirne kartice, pištole, vitrihe in podobno vlomilsko orodje. Domišljijskih problemčkov s kombiniranjem vsakdanjih predmetov ne pričakuj, saj špil temelji na zbiranju podatkov, bluzenju po hodnikih in borbah z zaklenjenimi vrati. Taka sestava ugank zna biti zoprna, saj stopnišč stanovanjskih stavb, dvigal in zaporniških lukenj kar noče biti konec. Ko med raziskovanjem stalno loputaš z durmi in se pri tem ubadaš z zbitim izbirnikom ukazov, se ravno ne zabavaš. Tovrstno zapletanje prične sčasoma cefrati živce.
To je ena osrednjih hib te pogumno zastavljene igre. Ker Gemini Rue ni izkušnjica za eno popoldne in je po duši mrka, vseh svojih osem ur ne zmore biti boja z enoličnostjo. Zlasti v sredi dogajanja se preveč razvleče in te pusti tavati. Za popestritev je sicer vključen zajeten odsek, kjer prosto preklapljaš med Azrielom in enim od zapornikov, vendar sta vzporedna toka zgodbe ločena. Dodajmo lov na piksle, predmete, ki se brez pametnega razloga ter razlage pojavijo na lokacijah, kjer si poprej že večkrat bil, in podobno staro-šolsko dediščino, pa dobimo mešano enolončnico.
Dodelanost je za napol garažni projekt sicer občudovanja vredna, a bo kot celostna izkušnja očarala zlasti tiste, ki jim pri odmerku retro lepote ni težko sprejeti še pesti staromodnih kapric. Dolpoteg nudijo na Wadjeteyegames.com za ne pretiranih 15 dolarjev. ***Navi***

Wadjet Eye Games ● 15 $



● Vzdušje spominja na Heavy Rain, saj te stalno namaka dež, ko se potikaš po ubijajoče rjavih lokacijah. Mesta z ustvarjalčevimi komentarji so jasno označena.

DREAMCAST COLLECTION

V retru je denar, saj se zdaj stari igričarji z dobrimi službami radi spomnijo mladostnih dni, prebitih v temnih kajutah pred brljivimi zasloni. Sega se na tem vlaku z mega drivovimi uspešnicami pelje že nekaj časa, zdaj pa so se namenili oživiti dreamcast, kateremu smo analno hvalo zapeli v Jokerju 211. Žal so izbrali slabo in računajo veliko.



● **Saj se je bilo v Taksiju načeloma fino znova malo zapoditi po ulicah sesekljanega San Francisca. A špil je izšel že skoraj povsod in težko spet potegne.**

Dreamcast Collection, kot se reče vsej zbirki štirih 'legendarnih' špilov z dreamcasta, so zazdaj splovili za PC in xbox 360. Slednji je dobil fizičen plošček, računalniki pa dolpoteg s spletnih servisov – Američani Steam in Games for Windows, Evropejci zaenkrat le Steam. No, posamične igre kanijo dati tako na Xbox Live Arcade kot v Playstation Store.
Vsak naslov, se pravi Crazy Taxi, Space Channel 5, Sonic Adventure DX in Sega Bass Fishing, košta deset evrov, kar ni poceni. Saj ne, da so igre zanič. Niso in za svoj $ ti dajo nekaj igranja. Niso pa tudi posebej dobre, zlasti če iščeš modernost. Na kratko rečeno je Crazy Taxi arkadna dirkačina, v kateri divjaš po mestu, pobiraš folk in ga skozi gost promet ter mimo ovir, kot so bajte in kandelabri, dostavljaš na cilje ... Sonic Adventure je peskovniško usmerjena ploščada s Sonicom in bando v glavnih vlogah (na srečo je v zbirki izboljšana inačica DX iz leta 2003, ki ni izšla na dreamcastu, temveč na PCju in gamecubu) ... Space Channel 5 Part 2 je plesačina, kjer s pritiskanjem tipk slediš glasbi, da se novinarka na vesoljski postaji s tancanjem upira alienski invaziji ... Sega Bass Fishing je pak ribarjenje, kot bi iz imena pričakoval.
Bistvena težava s Crazy Taxijem in Bass Fishingom je manko vsebine, saj raznolikosti kmalu zmanjka. Povrhu je bilo slednjega, kjer je treba izbrati vabo in nato nežno potegovati ter spuščati vrvico, ko riba zagrabi, svojčas najlepše igrati s posebnim kontrolerjem v obliki ribiške palice, ki je odtihmal davno poniknil v globine Ebaya. Space Channel in Sonic Adventure



● **Ribarjenje v Sega Bass Fishingu je kul predvsem zato, ker ga drugod praktično ni. Sploh ne na PCju. Zna pritegniti kako bolj samotarsko in mirno dušo.**

sta bolj dolgoživa in raznolika, a slednjega mučijo hude težave z natančnostjo nadzora, kamero in pustolovskimi deli. Že pet minut po štartu pa sem naletel na prve hrošče, tako kot pri Crazy Taxiju. Formalno najboljši izdelek v ponudbi je Vesoljski kanal, ki ima tudi edini večigralstvo (za dva na istem sistemu).
Grafika v vseh naslovih je izboljšana na rovaš ločljivosti, ki sega od 640 x 480 do širokozaslonske 1280 x 720. A vizuelni občutek je čisto 'dreamcastovski', kar vključuje zamegljenost in prastare teksture. Za primerjavo sem zraven pognal izvirnike in če so Segaši sčarali kake HD-izboljšave razen višje resolucije, te niso vidne. Za kontroler je moč uporabiti joypad ali tipkovnico, toda slednje ne priporočam, saj je treba v več naslovih uporabljati analogno odmerjanje – plin v Taxiju, moč potega palice v Fishingu.



● **Poanta tancanja v Space Channelu Part 2 je ta, da si zapomniš gibe, ki jih delajo liki, in jih ponavljaš v skladu z ritmom. Le tako tvoja bejba Ulala pleše.**

Sega je lenuharsko zapakirala staro vsebino za nove sisteme, oderuhizirala ceno in pri izbiri naslovov ni bila ravno domišljijska. Veliko je špilov, ki bi si bolj zaslužili mesto v taki kolekciji, recimo Shenmue 2, Virtua Tennis 2 in Jet Set Radio. Ali kultni izdelki drugih založnikov, kakršen sta Soul Calibur ter Ikaruga. Da ne omenjam tega, da je prvi Space Channel 5 boljši od dvojke, medtem ko so iz Crazy Taxija zaradi licenčnih razlogov izrezali glasbo banda Offspring ter jo nadomestili z levaškim truščem. S tem so špilu zadali tak udarec, kot bi Nintendo porezal značilno muziko iz Maria! Ali dejstva, da so vsi naslovi v zbirki razen Space Channela za PC že izšli. Ali nezaslišanosti, da niso pridodali čisto ničesar zgodovinskega – niti enega intervjuja z razvijalci, TV-oglasa, česarkoli. Za skloftat. Ne, izdelovalčevo mačehovstvo do dreamcasta se ni zaključilo leta 2001, ko so napovedali konec njegove izdelave! ***Sneti***

Sega ● 10 EUR po naslovu

BIT. TRIP RUNNER

Bip, bip, bip bap bip, trrrrr ... Še enkrat. Bip, bip, bip bap trrrrr ... Še enkrat. Še enkrat. Tako se igra najnovejši del serije Bit. Trip, katere večina delov domuje na wiiju – poskušaš in pušiš, dokler se ne obesi še zadnji živec.
Osrednji lik je pikselirani paličnjak Commander Video, ki samodejno teče z leve proti desni in ob našem pritiskanju tipk ali gumbov skače, drsi oziroma brca. Vsi trije manevri so bistveni za premagovanje številnih ovir, s katerim je pot posejana, od razpok, sten in smetiščnih kant do kristalov, meteorjev ter letečih krožnikov. Grafika je pri tem namenoma kvadratkasta, saj nagovarja ljubitelje osembitnih klasik. Vsakič, ko vneseš povelje, se zasliši tudi ton, in ker moraš ukazovati približno po ritmu, je Bit. Trip Runner ritemska ploščada.



● **Naj te nedolžni staromodni videz ne zavede. Ta špil ima čekane, s katerimi ti pridno gloda živčke, dokler od njih ne ostane nič drugega kot nerazpoznaven zdriz.**

A čeprav je način igranja preprost, to še zdaleč ne pomeni, da je špil lahek. Nasprotno, Gaijin so se zgledovali po igrah iz osemdesetih in naredili orenk hardcore skakačino. Spočetka je še mil, a težavnost kmalu pošteno zraste. Preden se zaveš, moraš vsako dejanje izvesti na delček sekunde natančno. Le en napačno odmerjen ali zapoznel skok, ena prepozna brca ali en predolgi drajs te stane življenja, kar pomeni selitev na začetek nivoja in jovo na novo. Najbolj zaguljene nivoje sem nadmudril šele po večurnem poskušanju. Na koncu vsakega od treh prizorišč, ki imajo vsako po dvanajst stopenj, te čaka še konkretna šefovska bitka. Glavarji so kar domišljijski, a takisto prav nič enostavni. Mednje recimo sodi leteči krožnik, ki na tla pred tabo meče kristale za preskakovanje in brcanje, dokler ne otrebi sam sebe. Komandant med svojimi podvigi nabira zlate palice, ki prinašajo točke in če pofočkaš vse na nivoju, se odklene bonusna stopnja, s katero še dodatno naviješ rezultat. Tega žal ne moreš primerjati na spletnih lestvicah, prav tako ni multiplayerja.



● **Vragolije izvajaš na Luni, v rudniku in v velemestu. Prizorišča so luštna, a ko zaradi njih spregledaš oviro, te ima, da bi jih piksel za pikslom razdrl.**

Starošolsko zajebanost podpiram in Runner jo uspešno prenese v moderni čas. Ni pa vse všečno. Ozadje, ki je stilistično mično, nemalokrat odtegne pozornost od ovir ... možicljev odziv zna biti zapoznel ... nekateri nivoji so občutno predolgi ... melodija ne prispeva ravno k natančnemu odrivanju ... in, kar je najhuje, špil je pogosto nepošten. Past ti nastavi, tik preden nagaziš vanjo, in brez nadčloveških refleksov se ji je v prvem poskusu nemogoče ogniti. Zato se piflaš nivoje na pamet in napreduješ mučno počasi. Bežna zgodba, podana s kratkim sekvencami in prizorišči, je drugače kvazikritika kapitalistične, ekološko neosveščene družbe, vendar je sporočilo preveč skrito. World of Goo je na tem področju še vedno mojster.
Šibkoživčni nedeljski igralci se Bit. Trip Runnerju ognite v širokem loku, saj je namenjen le predanim ljubiteljem skakalnih izzivov. Takim, ki kljub metanju polen pod noge vztrajajo do konca in hočejo za to na Steamu plačati malce zasoljenih 8 evrov. ***Sako***

Gaijin Games ● 8 EUR

DRAGON AGE LEGENDS

Pred igranjem DA Legends sem se dejansko ogreval za enostranski opis. EA je namreč trdil, da je to 'prvi zares resen špil na Facebooku', frpjke pa so od nekdaj moja omiljena zvrst. In sem ga igral in igral, pa še malo igral. A na neki točki me je že itak plahneča želja po posvečanju večje količine prostora temu dolgčasu dokončno minila. Po več kot mesecu rednega žvečenja lahko namreč pokažem le na stran vržen čas, izgubljen v duhamornem enoličju in osnovn(ošolsk)i mehaniki igrice, ki po ustroju sodi v osemdeseta.



● Srčki so življenjska energija, plavčki mana. Včasih pridejo prav tudi predmeti, kot so bombe, a levji delež časa izbiraš navadne in posebne napade.

Ob manku kakorkoli pomenljive zgodbe se znajdeš v predelu Free Marches, kjer se godi Dragon Age 2. Lokalni veljak ti naprti iztrebljanje pošastkov in hajdi na delo. Ko ustvariš svoj lik, ki je lahko po zgledu velike vzornice bojevnik, zmikavt ali coprnik, se z njim iz ptičje perspektive premikaš po lokacijah, kjer te običajno čakajo monstrumi. Tedaj igra preklopi na drug zaslon, koder najprej izbereš, koga boš postavil na bojišče, nakar se potezna bitka začne.
Na razpolago imaš povelja, kot so napad, zamenjava orožja, obramba, uporaba magije in žlampanje napitka. Ko trenutno hordico sovražnikov ugonobiš, se preseliš na naslednjo in tako naprej proti desni, dokler ne poraziš še zadnje v trenutnem nizu in ne osvojiš naključne nagrade. To so lahko novi kosi opreme, ki si jih nadeneš ali jih prodaš, oziroma zlatniki. Z njimi predvsem nadgraduješ svoj grad, kar je ena taka mini mini igrička – postavljaš namreč sobane, kjer delavci izdelujejo napoje ter pakete prve pomoči. Za uspehe v bojih prejemaš tudi izkušnje in ko jih imaš dovolj, si lik samodejno okrepi statistike, medtem ko sam izbereš eno od veščin po zgledu DA(2), od dvojne puščice za zmikavta do zdravljenja ali ognjene krogle za maga.



● Grad tvorijo sobe, za katere mastno plačaš in kjer nastajajo napitki ter zavoji prve pomoči. Potrebuješ tudi delavce, ki morajo hkrati nekje spati. Mnjeh.

Elementov je torej kar nekaj, a tepež je vse prej kot zakompliciran in taktično globok. Z minimalno rabo možganov s trenutnim likom (vrstni red po hecnem ključu določa igra) izbereš sovražnika, vmes pa uporabljaš zdravljenja. To je domala vse. Nasprotniki po mnogih urah udejstvovanja celo dobijo napol strašljive sposobnosti, kot sta odpravljanje ran in napad tvoje zadnje linije, a ostanejo zabiti kot noč in ostudno nerazgibani, saj cele ure gledaš ene in iste volke, soldate ter čarodeje.
Že res, da so DA Legend kao zastonj. A v tem primeru moraš čakati, da se ti obnovi energija za obisk nove lokacije, na oživljanje padlih likov, na pacanje napitkov ... Če ne plačaš, stalno na nekaj čakaš in lahko zaporedoma opraviš le par bojev, kar pomeni nekaj minut. 'Prostovoljni' strošek pa hitro preseže okusno mejo, saj za spodobno količino kronic, ki so DALova valuta, daš dvajset evrov, preden se zaveš. Žal ti je lahko vsakega.



● Če špil ugotovi, da imaš na EAjevem računu še kake druge igre tega založnika, dobiš kako dobroto. Recimo čelado protagonista Dead Space 2. Mnjeh x2.

Še najzanimivejša reč je, da imaš poleg računalniških spremljevalcev svoje prijatelje s Facebooka, ki se ti pridružijo kot bojevniki pod tvojim nadzorom. Močnejšo osebo, kot ima tvoj frend, bolj ti bo pomagal, kar je kul. Pa nekaj ne prav impresivne robe lahko odkleneš za Dragon Age 2 na PCju, PS3 in X360. Kakšen resen špil neki, EA! Celo za Facebook je tole plitka dolgoveznost z zanikrnim bojem, želvaškim napredovanjem, nikakršno zgodbo in sramotno bednim svetom, saj ob par amaterskih ozadjih nimaš absolutno nikakršnega frpjskega občutka. Če bi namesto igranja DAL tvital, kako dobro sem se otrebil in kaj si bom naredil za južino, bi čas izkoristil bolje. ***Sneti***

EA ● v osnovi zastonj

INSIDE A STAR-FILLED SKY

Naključno generirane stopnje in od zgoraj gledane streljačine niso običajna kombinacija, a kultni neodvisnež Jason Rohrer si drzne storiti natanko to. Začnemo kot slučajen lik, ki se znajde v retro kockastem, blodnjaškem svetu. Priti je treba do izhoda, na poti pa srečujemo sovražne kreature. Te nas obsipavajo z izstrelki in mi jim z vihtenjem miške vračamo milo za žajfo. Poleg tega so v stopnjah priboljški, kot so večja energija, razpršen strel in povečane ali odbijajoče se krogle. Nosimo lahko do tri nadgradnje naenkrat v poljubni kombinaciji.



● Matematična neskončnost gre tudi v negativne vrednosti. Na sliki sem v minus devetdeseti inačici sebe, ki tako predhodi samemu začetku igre!

A ko jih poberemo, še ne dobimo želene uničevalne moči. Kleč je namreč v ustvarjanju bodočega 'jaza' oziroma prihodnje verzije naključno ustvarjenega lika. Stopnja, v kateri smo, dokler ne pridemo do izhoda, je namreč ta lik, kateri bomo šele postali, in samo zanj veljajo nabrani bonusi. Nekako tako kot pri ruskih babuškah. Ko nivo opravimo, gremo v večjo 'babuško' in se spremenimo v novo življenjsko obliko. Če nas fentajo, pa gremo v manjšo in postanemo predhodni lik z vsemi prejšnjimi nadgradnjami.
Globina se s tem še zdaleč ne konča, saj nam po desetih stopnjah špil dovoli vstop v priboljške, sovražnike in vase. V bonusih nas čakajo opazno težki sovražniki, vendar tam najdemo daleko močnejša orožja, medtem ko dobrote v sovražnikih vplivajo samo nanje. Ko tako srečamo nabritega nasprotnika, ki se ga ne zmoremo odkrižati po utečeni poti, smuknemo vanj ter mu damo najbolj gnila krepela. Vse to lahko počnemo v poljubnem vrstnem redu in Jason trdi, da bi za dosego zgornje meje potrebovali kakih dva tisoč let igranja.



● Priboljški, ki jih naberemo, se z vsako frišno kreaturo naključno poslabšajo. Iskanje novejših nadgradenj je za napredek ključnega pomena.

Zakaj bi hoteli igrati špil, ki očitno nima konca in katerega edino merilo je številka stopnje, kjer smo? In ki je retro šuter brez beleženja točk ter večigralstva? Zato, ker je strelska plat solidna, saj ubadanje z nasprotniki postaja vse bolj taktično in zafrknjeno. In zato, ker je napredovanje zadovoljujoče na nek drug način, ki ni nujno vezan na streljanje in akcijo, temveč se nas dotakne na eksistencialni ravni – kdo smo, kaj smo bili in kam gremo. Ter kako za vraga bomo to dosegli. Enega od odgovorov dobite na Insideastarfilledsky.net. ***Misfit***

Jason Roher ● 8,5 EUR

BROKEN SWORD 2 REMASTERED

Angleški avanturistični studio Revolution že pet let ni razvil nobene novitete, vendar jim ni hudega, kajti cekini jim letijo od ponovnih izdaj starih uspešnic, zlasti za Applove drgnjavčke. Nova inačica Broken Sworda 2, nadaljevanja ene najbolj simpatičnih klasičnih pustolovščin, je takisto v prvi vrsti izdelana za slednje, čeprav jo prodajajo tudi za PC in mac. Za razliko od režiserjevega reza enke (J207), ki je bil obogaten s svežimi igralnimi deli, je tale izdelek vsebinska kopija izvirnika. Naj vas pripona v naslovu ne zavede – gre za originalno grafiko izpred štirinajstih let, torej ločljivost 640 x 480 s precej nazobčanimi robovi. Očesni dodatek so edinole portreti likov med pogovori. Muzika je jasnejša, vendar nič bolj raznolika, nova pa sta še pomagalni sistem in sproti odkrivajoč se strip, ki osvetli preddogodke.



● Inventar je kot v predelavi enke premaknjen na sredo, od koder je treba predmete drag'n'dropniti. Na ipadu in ifonu je to smiselno, na PCju pač ne.

Blondinec George Stobbard se po dogodivščini z neotempljarji to pot spopade s srednjeameriškimi miti, družbo pa mu ponovno dela frača Nicole. V veliko pomoč mu ni, saj jo že uvodoma ugrabijo, zato jo mora pred izletom v deželo Majev najprvo rešiti. Zadevščina je sicer štorijalno naivna, ampak v zlati dobi žanra je šlo za remek delo s čuda zanimivimi kombinacijami predmetov in iskrivimi pogovori. Kljub temu je odvijanje za današnje razmere nekam nedinamično. Tudi zato, ker Žorž hodi res počasi, medtem ko hitrega skakanja po lokacijah, ki ga poznajo moderne igre, ni.
Na ipadu in ifonu je 5-evrska igra odlična. Risankasta in svetla podoba je tam ostra in jasna, poleg tega so pustolovščine na tem peronu redke. Na velikih računalniških zaslonih pa deluje manj privlačno. Še vedno je špil čisto priporočljiv ljubiteljem zvrsti, ki so že preigrali prvi kos, a vseeno si ob takih 'rimejkih' želim več dodane vrednosti. ***LordFebo***

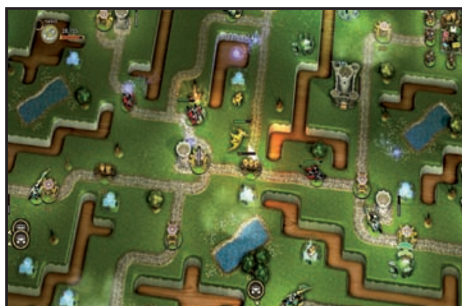
Revolution Software ● 5 EUR



● Stripar David Gibbons, znan kot sostvaritelj grafičnega romana Watchmen, je s studiom Revolution sodeloval že pri podobi igre Beneath the Steel Sky. Zdaj je narisal strip, ki bogati tole remasterirano izdajo.

HOARD

Zmaji v igrah so stalnica, navadno pa so zlobni požigalci vasi in skladiščniki ljudi za ozimnico. Le malokrat igramo kot v njihovi vlogi in v to nišo se rine arkada Hoard. Postavi te v vlogo letečega kuščarja, s katerim iz ptičje perspektive pobijaš, požigaš, ropaš in jemlješ princese za talke.
Opustošene vasi, izmaličena telesa in vozovi, s katerimi naselja trgujejo med sabo, puščajo zlato, ki ga kopičiš v zakladnici. Več zlata kot naropaš, močnejši je zmaj, saj mu nadgrajuješ hitrost letenja, moč ognja in odpornost na udarce. Slednje je posebej koristno, ko te začno pri podvigih ovirati lokostrelci, vitezi, čarobni stolpi in drugi zmaji, s katerimi tekmuješ za zmago. Neprecenljivi so power-upi, ki se pojavijo vsake toliko in te začasno pospešijo, povečajo moč ognjenega bruhca in podobno.
Hoard nima zgodbovne kampanje, le par enoigralskih in spletnih modusov z desetminutnimi partijami. V osnovnem načinu zmaga tisti, ki prihrčka največ cekinov, ostali pa so hoard, co-op in lov na princese. Prvi je izključno solerski preživetveni način, v katerem se čim dlje otepaš sovragov ... v sodelovalnem zmaji nosijo zlato v skupno zakladnico ... v lovu na princese pa skušaš kot prvi zajeti petnajst babjih modrokrvnic. Modusi so zanimivi in kar zabavni, vendar bi jih lahko bilo več. Čemu ni takega, v katerem bi moral zgolj cvreti sovražne zmaje?



● Lesenih delov terena ni mogoče preleteti, zato je treba biti pazljiv, da te vitezi ne spravijo ob steno in spremenijo v zmajsko nabodalo.

So pa neodvisniški avtorji vrzeli zapolnili z golo igralnostjo, saj že po nekaj partijah ugotoviš, da za uspešen lov za točkami ne zadostuje brezglavo paljenje hiš. Stavbe se nenehno izboljšujejo in na pot pošiljajo dražje vozove, hkrati pa dobivajo boljšo obrambo. Za visoko uvrstitev na spletnih lestvicah moraš dobro vedeti, kaj se splača požgati in kaj ne, k čemur dosti pripomore množilnik točk. Ta se viša v enakomernih časovnih intervalih in se vrne na ničlo ob vsaki smrti ali ko ti nekdo krade iz zakladnice. Poleg roparjev te gnjavijo velikani, ki pustijo veliko zapuščino, a jih je težko ugonobiti, in konkurenčni ognjeviti martinčki.
Njihova umetna pamet ni najboljša, je pa toliko zabavnejši multiplayer, kjer ti v zelje skačejo nalinijski igralci. A na žalost večigralstvo povzroča preglavice, saj ne moreš izbirati, kateri partiji se boš pridružil. To namesto tebe opravi špil, kar je res debilno, če hočeš igrati s prijateljem. Takisto ni ne pisnega, ne govornega čvekanja. Ni čudno, da Hoard večina nabija samotarsko in je treba na soigralce čakati po več minut. Vsebine bi lahko bilo gotovo več in multiplayer je slabo zastavljen. Po drugi strani pa je igranje dokaj vznemirljivo, napeto ter izzivalno, tako da desetak na Steamu (špil so drugače naredili tudi za PS3, PSP in mac) ni preveč. ***Sako***

Big Sandwich Games ● 10 EUR

THE TINY BANG STORY

Ruska avtorja sta pri ustvarjanju svoje prve igre The Tiny Bang Story špegala k češkim kolegom Amanita Design, ki so pred časom presenetili s čudovitima avanturicama Samorost in Machinarium (J197, 90). Po njihovem vzoru sta še sama iz šestdesetih ročno narisanih prizorišč sestavila planetek, na katerem si roko podajata narava in retro tehnologija. A mirni pravljični oazi se slabo piše, ko jo asteroid raztrešči na stotine koščkov. Te mora igralec skozi pet poglavij spet zbrati in sestaviti nazaj kot velike puzle.



● V domovanjih nezgovornih stričkov in tet, ki jih srečaš, je nebroj skritih predmetov, ki jih nucaš za popravilo naprav in posledično za nadaljevanje.

Akoravno je Tiny Planet ogrožen, je sprehod po njegovih planjavah, posejanih z velikanskimi skodelicami, žarnicami in napravami, nadvse lagoden. Ob meditativni glasbi se brez časovnih omejitev lotevaš iskanja včasih prav kameleonsko zakamufliranih delčkov sestavljanke in popravljanja v katastrofi razštelanih mašinic ali se ubadaš z ne pretežkimi logičnimi ter arkadnimi miniigrami. Toda čeprav si avtorja zaslužita visoko oceno za luškano, nenasilno vizualno podobo, inovativnost ni njuna vrlina, saj se ubadamo s prežvečenimi zagonetkami in nalogami: rotiranjem cevi, ponavljanjem zaporedja barv in špilanja z raketicami na zarustanem avtomatu. Če se ti kje zatakne, le začopatiš par mušic, ki neprestano brenčijo po zaslonu, in špilček prijazno namigne, kaj ti je storiti.



● Eden najbolj zabavnih delov Tiny Bang Story je sestavljanje različnih napravic, kot je tale otroški čuhapuha, ki te prepelje iz prvega v drugo poglavje.

Ko po nekaj kratkih uricah prijetnega klikanja prijadraš do neorgazmičnega zaključka, se med prebujanjem iz zenovskega stanja v kruto resničnost hitro začne postavljati vprašanje: je bilo tole iskanje skritih predmetov res vredno krepkih petnajstih evrov, kolikor ti jih za PCjevo ali macovo različico zacolajo na Steamu? Bržne. Prideta pa na spored še različici za pade in fone, ki bosta gotovo cenejši. ***Šerlok***

Colibri Games ● 15 EUR

CRAZY MACHINES ELEMENTS

Fizikalne ugankarske igre s sestavljanjem raznolikih mehanskih in strojnih elementov že dolgo stopicljajo na mestu. Recept je še vedno na las podoben praočetu The Incredible Machine. Naloga od nas zahteva izvedbo določenega dogodka, recimo zagona parnega stroja ali meta žoge skozi obroč na drugi strani od strani gledanega, ploskega igralnega polja. Za dosego cilja imamo na voljo omejen spisek predmetov, ki jih je treba v poligon razpostaviti tako, da tvorijo stroj, ki bo napravil, kar želimo. Balon dvigne paleto z žogami, da se zadričajo po klancu in prekucnejo sod na tehtnico, ki prek vzvoda sune stikalo vžigalnika, da zaneti plamen ter upari vodo v čajnem loncu. Par minut kovinskega klenkanja in klokotanja kasneje raketa poleti.
Crazy Machines Elements, nadaljevanje dvojke (189, 70) iz serije nemškega studija FAKT, se temu receptu zvesto udinja. Stoterica ugank je rešljiva le na en način in če kje pogruntate še kakega, je to bržkone hrošč. Fizikalni sistem ima sem in tja kak izvenzemeljski preblisk, a v okvirih nalog deluje dobro. Smisel zato ni fizikalno eksperimentiranje kot v Armadillo Runu, marveč ugibanje, kako sestaviti mehanizme tako, kot so si zamislili avtorji. Raznolikih predmetov je obilo, od desk in krogel do parnih strojev, laserjev in elektromotorjev. Novitet v mehaniki ni – zaporedja še vedno sestavljamo le v dveh dimenzijah in tudi kamere 3D-objektov navkljub ni moč obračati. Takenako niso skušali dogajanja ozaljšati z drugimi elementi, denimo pripovedjo, saj so izzivi nanizani v preprostem spisku.



● **Dvig težavnosti skozi nivoje izvira predvsem iz vedno večjega števila sestavnih delov. Ti proti koncu dosežejo tako količino, da že samo s poskušanjem raznih postavitev minute tečejo, kot bi mignil.**

CME je čisti obrtniški izdelek, v katerem veterani žanra in igralci predhodnika ne bodo našli česa res novega. Kar pa ne pomeni, da je zanič. Krivulja zaguljenosti je pravšnja in kasneje spričo množice elementov zahteva kar nekaj tuhtanja. Izzivi se začno tedaj malo ponavljati, a na splošno je igranje simpatično in vleče. Stoterica poligonov je zajeten zalogaj, ki pobere okrog ducat ur. Ob polovici izpolnjenih se odklene še 'challenge mode', ki ponuja nekaj več svobode, saj moramo tod zadatke izvesti s čim manj ponucanimi gradniki. Za nameček je priložen izdelovalnik lastnih kombinacij.
Igra, ki jo tržijo na ploščku, je zato jako primerna za začetnike, ki sorodnih ne poznajo. Za nameček kmalu dospe na xbox 360 in PS3, zaradi česar bo ena redkih tovrstnih opcij za konzolaše. ***Aggressor***
DTP Entertainment ● 19 EUR

MAGICKA: VIETNAM + MARSHLANDS

Poleg neštetih popravkov za Magicko, so Arrowhead vkup spravili še razširitvi, od katerih so največ reklame delali za Vietnam. Odtrgana je že ideja, da podivjane coprnike zadegajo v azijsko džunglo, kjer v vlogi vietkongovcev nastopajo goblini in orki. Temu primerna je izvedba. Coprnik je dobil novo preobleko s čelado iz Full Metal Jacketa, namesto mečev in palic vihti mitraljez ter prapor, nova coprnija je letalski napad, ki območje zasuje z napalmom, in vse skupaj spremlja dobri stari rock.



● **Da te v Vietnam pripelje helikopter huey, napalm (na sliki) pa odmetavajo iz reaktivca, je za coprnike normalno. Škoda, da je vsebine premalo.**

No, če odštejemo te novosti, je igranje do pičice enako temeljnemu špilu. V resnici gre samo za eno novo prizorišče, na katerem je akcija hudo težavna. Ne le zato, ker nas goblinska zalega noro rešeta, marveč moraš po vsaki smrti od začetka. Reč je očitno narejena za sodelovanje vsaj dveh, saj konca kot samotar ne boš uzrl, če se nisi nažrl kokaina in nimaš kobrinih refleksov. Drugače pa je zabave za dobre pol ure. Tudi če upoštevam dodatni izziv, kjer rižogojci uletavajo v valovih, je vsebine za pet evrov daleč premalo. Magicka sama po sebi za dvakrat več denarja nudi desetkrat več igranja. Še slabše jo odnese Marshlands, nova izzivalna arena z nesramno visoko zahtevnostjo. Ne priporočam ne enega, ne drugega dodatkiča. Morda zgrabi Vietnam, ko bo na Steamu v akciji. ***Quattro***
Arrowhead ● 5 oziroma 2 EUR

BACK TO THE FUTURE: DOUBLE VISIONS

Predzadnja časovna dogodivščina nadaljuje z razpletanjem problema, ki smo ga spoznali v tretjem delu. Docova ljubezen do Edne se je razrasla v pošastno razmerje. Ko se Doc v zanke lastnih zablod ujame še sam, se zdi rešitev na dlani. Z Martyjem odpotujeta v preteklost, da bi mlademu Emmetu preprečila pentljanje z napačno žensko.
Ker so v ospredju ljubezenske zagate, borb s hrusti iz klana Tannen zdaj ni. Je pa zato več spletkarjenja in podtikanj. Ugankarski del je bolj razvejan in domišljen, kot je bil v prejšnjih delih. Iz tega razloga je več igralčevega doprinosa, za kar je bil res že čas. Sistem se v treh urah lepo razvije. Spočetka opletaš s kitaro, jedro pa tvori večja, zanimiva puzla s psihološkimi podtoni. Tu je potreben čut za opazovanje in nekaj potrpljenja, ko po plasteh odkrivaš pravo rešitev.
Marty obenem končno pride do doze skejterske akcije, toda žal le v vmesni animaciji. Hkrati pa so tokrat



● **Delorean kljub letu 1931 ne vzbuja pozornosti, saj je parkiran na sejmu tehnologij prihodnosti. S tem ima Doc kot vzhajajoča zvezda velike načrte.**

še bolj kot doslej v napoto čudni koti kamere, ki kratijo preglednost. In nemalo važnih predelov skritih v odročnih kotičkih. No, vsaj ob čvekanju s tem nimaš težav. Kadriranje je tu dobro in dodelanih dialogov ne manjka, čeprav je za dejansko napredovanje potrebna le peščica vrstic. Namen ostalih je poglabljanje zgodbe in grajenje likov.
Mešanje po časovnih tokovih v Dvojnem vidu ni lahkosrčno in poudari, da življenja ne moremo jemati črno-belo. Če je kljub temu mogoče najti pravo ravnovesje, bomo videli v zaključnem, petem delu. ***Navi***
Telltale vsa serija 25 $

THE SILVER LINING: EPISODE 3

Tretja epizoda fanovskega nadaljevanja serije King's Quest, v katerem Graham išče lek za čarobni spanec svojih otrok, je kratkomalo slaba. Resda se je pustolovska plat igre razvila in je predmetov ter njihove uporabe kar precej. A to početje je ozkogledno in omejeno. Vse je moč postoriti le na en sam način in drugačne zamisli dajo ponavljajoče se komentarje dolgočasne napovedovalke. Kot da ne bi bile švoh zastavljene zagonetke dovoljšen minus, prideta zdaj toliko bolj do izraza neroden vmesnik, ki preizkušanje le še oteži, ter dolgovezno premikanje med številnimi lokacijami na štirih otokih. Tako ali tako je Srebrna obroba na videz in posluh neprivlačna igra, težavnost pa jo le še bolj priskuti. Za nameček je epizoda hroščata in šteka. Kljub dolžini, ki nekajkrat preseže oba predhodnika skupaj, in veliki količini pripovedovanja ter odstiranja zgodbe, je tole odvečna izkušnja še za ljubitelje kraljevskih dogodivščin. Ostalim pa The Silver Linining itak ni namenjen. ***LordFebo***
Phoenix Online ● zastonj



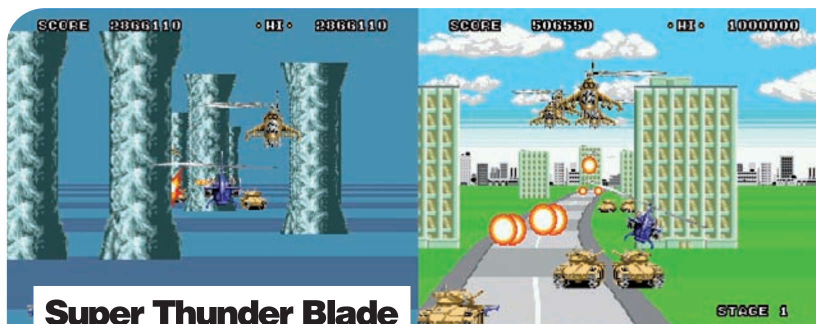
● **Avtorji več pozornosti kot igralnosti posvečajo fabuli, ki skuša prej nepovezane elemente iz vseh predhodnikov stkati v eno samo štorijo. Tokrat v pripoved vplete preteklost kraljice in dogodke iz KQ2. Tole je stolp, v katerem je bila tedaj zaprta Valanice.**



Road Fighter

Prej: avtomat, 1984, zdej: PC/wii. *3 EUR v Game Roomu*

Očala nostalgije utrpijo polomljene šipce v trenutku, ko jameš tole grafično revščino igrati. Z avtočkom moraš iz ptičjega pogleda turirati po cesti in prehitevati konkurenčne štirikolesnike, ki se na začetku dirke vesoljsko izstrelijo v daljavo, pri tem pa paziti na gorivo in zaletavanje. V primerjavi s sorodnim City Bomberjem (Joker 208), ki je takisto na Game Roomu, je akcija dolgovezna in duhamorna, v prvi vrsti zaradi razpotegnjenih nivojev, dočim je mehanika igranja primitivna. Lovljenje rekordov nudi nekaj izziva ter zabave, a vobče je to igra, ki jo je čas dokončno povozil ter prehitel. (sn)



Super Thunder Blade

Prej: megadrive, 1988, zdej: PC/wii. *2,5 EUR na Steamu*

Super Gromko Rezilo je hišna verzija kabinetnega, tračniško strelskega hita Thunder Blade. V pogledu od zadaj upravljamo helikopter, ki na poti seje eksplozivno smrt, v zelje pa nam kakopak hodi sovražna mašinerija, ki sestoji iz heličev, tankov ter avionov. Na sredini vsakega levela od štirih moramo obdelati podobno navdihnjenega podšefa, predno se na koncu v pogledu od zgoraj spopademo z glavnim čuvarjem stopnje. Kljub menjavi pogledov pa igra le pogojno ostaja zvesta originalu, saj je dogajanje bolj podobno gledanju kilavih diapozitivov kot mehki akciji, kakršno bi od tosortnega špila hoteli. Pa še huronsko zajebana je! (ms)



Samurai Shodown

Prej: neo geo, 1993, zdej: PS3. *9 EUR v PS Storu*

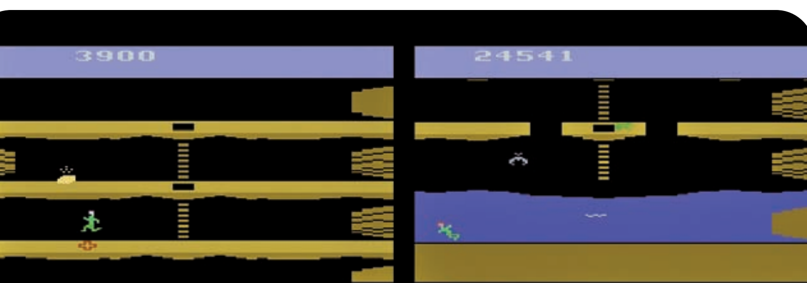
Tako kot namesto Street Fighterja 4 včasih radi naložimo dvojko, prvi Shodown kljub nadmoči Samurai Shodowna V Special ostaja simpatična 2D-fajterščina. Ducat oboroženih likov se kiti z izvrstnim dizajnom, saj med njimi najdeš tako estetske samuraje kot dvojko s sokolom ter plesalca v gledališču kabuki. Japonskost poudarja avtentična glasba in k vzdušju pripomore sodnik, ki skače po ozadju. Igralni poudarek drugače ni na kombinacijah, marveč na nadzoru prostora in močnih, natančnih udarcih s krepelci, kar je razlog, da se SS še danes igra fino. No, vsaj v dvoje za istim PS3, saj je umetna pamet krmežljava in nalinijska koda za en drek. Pa cena je 9 evrov je nazarensko visoka. (sn)



Battle Chess SE

Prej: PC, 1988-1992, zdej: PC. *6 $ na GoG.com*

Koncem osemdesetih je bila v modi serija Battle Chess, v kateri so se šahovske figure animirano borile. Omeni jo danes kakemu fosilu in raznežil se bo ob misli na to, kako je konj (vitez) odsekal tekaču (škofu) obe roki. Ko špil poženeš danes, so animacije na idejni ravni še vedno luštne, saj gledaš, kako dama s čarovnijo spremeni nasprotnika v kosti in podobno. Za nameček v tejle izdaji Special Edition dobiš dvojko, ki simulira kitajski šah, ter Battle Chess 4000, kjer je tematika namesto srednjeveške futuristična. Težava je v tem, da se prizori odvijajo svinjsko počasi in da je šahovska pamet bolj za en kurc. Je pa fino za otroke, ki se bodo tej risanki bržda smejali in se morda naučili več šaha kot sicer. (sn)



Pitfall II: The Lost Caverns

Prej: atari 2600, 1984, zdej: PC/X360. *3 EUR v Game Roomu*

Sekvel kultne ploščadarice Pitfall iz skromnega atarija 2600 iztisne vse in še več. Za razliko od prvenca, kjer smo napredovali zgolj v desno, je igralno območje poglobljeno in slično blodnjaku – spustimo se lahko kar 27 štukov pod površino! Dosežek za tako star sistem. Da ne bi brezciljno blodili, lahko med nabiranjem zakladov najdemo nečakinjo, mačka ter prstan. Umreti ne moremo, nas pa vsak stik s sovražnimi netopirji, škorpijoni ter jeguljami pošlje nazaj na čekpoint in oropa točk. Škoda le, da zna svobodno raziskovanje na rovaš starošolske natančnosti proti koncu špila pošteno najedati. (ms)



Wild Guns

Prej: SNES, 1994, zdej: wii. *8 EUR v Virtual Console*

V pogledu od zadaj streljamo kavbojce in robote na retro-futurističnem Divjem zapadu. Premikanju merka po statičnem zaslonu sledi tudi izbrani junak, saj se lahko nevarnostim aktivno ogibamo. Za preživetje sovražne krogle izničimo z lastnim strelom, na voljo pa so še bomba, enojni ali dvojni skok, izmik ter laso. Pri tem iz neprijetnežev in podrobne, uničljive okolice, kot so salon, rudnik ter vlak, letijo uporabni priboljški, a la mitraljez in puška. Stopenj je le šest, a med vsako nas zaskočita dva podšefa in kulski glavar, dočim k vnovičnemu igranju vabijo spretnostna zasnova, točkovanje ter sodelovalni modus. (ms)

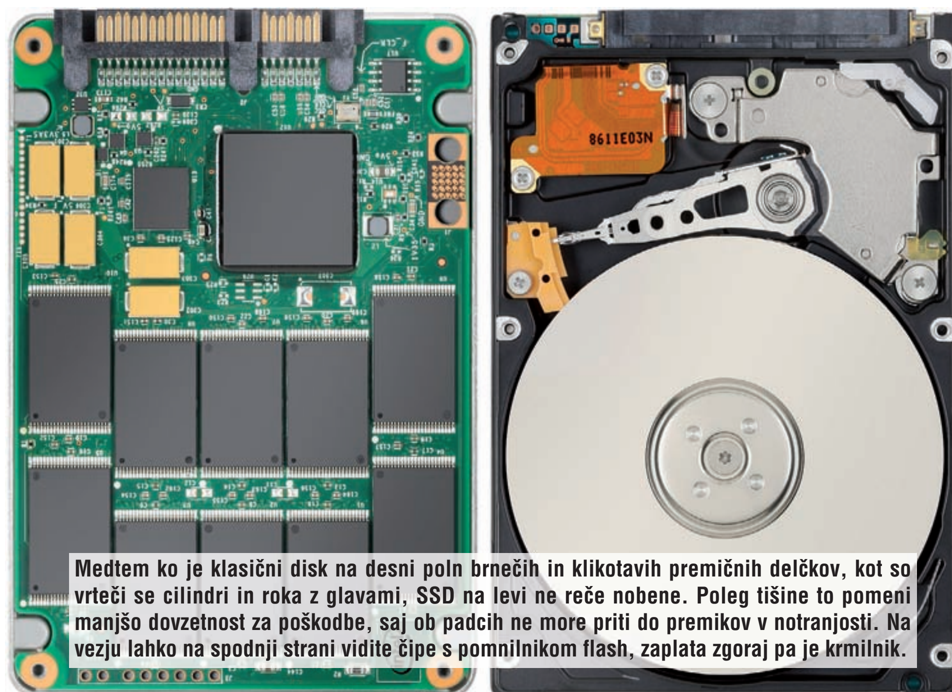
HITROSTNA REVOLUCIJA SHRAMB

Trdninski pogoni, SSDji, postajajo cenovno vse bolj privlačni tudi za navadne smrtnike. Aggressor predoči najnovejše stanje na tem področju in pove nekaj vzpodbudnih besed, da bodo novci laže zapustili denarnico.

Znano je, da so klasične diskovne shrambe že vsaj desetletje in pol glavna cokla za poskočnost hišnih in prenosnih mlinčkov. Kaj ti pomaga najhitrejši procesor in gora pomnilnika, če ob nalaganju Crysisa vselej zaslišiš pregovorno praskanje po disku, ki je posledica skakanja njegove bralno-pisalne glave po ploščah. Pravzaprav je že od nekdaj vsa računalniška arhitektura zgrajena tako, da z zaporedjem prepisovanja podatkov v več različno hitrih pomnilnikov in predpomnilnikov ublaži prehod med bliskovitim računanjem procesorja in polžjim shranjevanjem na trajni medij. Slednje se meri v tisočinkah sekunde, prvo v milijardinkah. Jasno je torej, da nekje prihaja do zastojev, kar zaznamo vselej, ko po kliku za zagon programa nekaj sekund strmimo v prazno. Zato velja, da bi znatna pohitritev trajnih skladišč korenito spremenila računalniško izkušnjo.

Ravno ta namen imajo trdninski pogoni (Solid State Drive – SSD). Z dostopnim časom, merjenim v ducatih milijonink sekunde, podatke najdejo stokrat hitreje kot navadni sučni diski in jih večinoma tudi hitreje prepisujejo. Poleg tega so spričo odsotnosti gibljivih mehanskih delov tišji, manjši, lažji in porabijo manj energije.

V prejšnjem testu SSDjev v številki 183 smo podali sklep, da je učinek zamenjave klasičnega zagonskega diska s SSDjem velik nasmeh na tvojem obrazu. Današnji izsledki bodo enaki, ob čemer jim je cena znatno padla. 80-gigabajtni SSD je pred tremi leti stal 500 evrov, danes enako prostornega dobiš za 160. A to ne pomeni, da je cena kakorkoli primerljiva s sučnim diskovjem, kjer za 60 evrov dobiš terabajt. Obenem novinci s seboj nosijo goro novih fint.



Medtem ko je klasični disk na desni poln brnečih in klikotavih premičnih delčkov, kot so vrteči se cilindri in roka z glavami, SSD na levi ne reče nobene. Poleg tišine to pomeni manjšo dovzetnost za poškodbe, saj ob padcih ne more priti do premikov v notranjosti. Na vezju lahko na spodnji strani vidite čipe s pomnilnikom flash, zaplata zgoraj pa je krmilnik.

Od motorjev k čipom

SSDji se od cilindričnih ropotal razlikujejo v temeljnem ustroju. Običajni sukalni diski so elektromehanske naprave, kjer so ničle in enice zapisane kot magnetni poli na površini vrtečih se plošč. Po njih potuje bralno-pisalna glava, ki se mora za svoje delo zapeljati čez prostor, kjer je zapis. Dostopni čas, ki ga disk potrebuje, da na površini najde podatek, je torej odvisen predvsem od hitrosti glave in pri diskovju s 7200 obrati na minuto znaša od 8 do 9 milisekund.

Trdninski pogoni po drugi plati nimajo gibljivih delov. So preprosto čipi, v katerih se skrivajo vezja z gorami tranzistorjev. Kot v procesorjih so osnova teh pretikal polprevodniki, kakršen je silicij, le da so drugačni po zgradbi. Njihova naloga ni računanje s podatki, marveč shranjevanje. En električni sunek vanje posadi ničlo ali enico, drugi ju prebere in to je to. Te vrste tranzistorji, imenovani N-kanalni MOSFETi, so osnova pomnilnika NAND flash, ki spada med trajne polprevodniške pomnilnike. To pomeni, da se zapisano na njem ohrani tudi po izklopu elektrike, tako kot pri navadnih diskih, medtem ko v ramu ob ugašanju podatke izgubimo. Kako uporaben je flash, pove dejstvo, da ga najdemo v večini modernih prenosnih shranjevalnih medijev, od USB-ključkov do kartic za v fotoaparate in mobitele. Ja, SSDji so v bistvu zapletenejša inačica USB-palčnikov.

Posledice teh razlik med rodovoma shramb so daljnosežne. Posamezne celice, s čimer označujemo tranzistorje, so združene v tako imenovane strani (page) s po štirimi kilobajti. Trdninarji lahko hipoma dostopajo do katerekoli strani v sebi. To je poglavitni razlog za stokrat hitrejše iskanje po mediju, ki mu sučniki niti v teoriji ne morejo konkurirati. Še več: tudi drobitev oziroma fragmentacija podatkov SSDjem zavda manj kot magnetarjem. Ko se pri slednjih datoteka spričo uporabe in prepisovanja raztepe po vsej plošči, mora glava potovati na vse strani, da napaberkuje drobce na kup. Pri SSDju? Jah nič, ta reči prebere tako, kot bi jih vselej. Zato defragmentacije na trdninskih pogonih ne izvajamo. Če se drobitev pripeti, jo zaobvladajo kar krmilniki sami.

Elektronski palicaj

Krmilnik kdo? To je poleg pomnilniških čipov drugi poglavitni element SSDjev. Je tisti, ki mu operacijski sistem, kot so Okna, zaukaže prebrati ali zapisati pohujšljivo sliko na pogon. Je nadzornik, ki usmerja promet po shrambi, pri čemer je zelo podoben krmilniku za RAM. Med drugim vsebuje seznam, ki razvršča podatke v celice, zato SSDji nimajo tabele FAT (File Allocation Table), kjer sučniki hranijo svoj seznam iste vrste.

Krmilniki so zapletene in drage zadeve, ki vsebujejo lasten procesorček – v zadnjem času v njih najdemo mnogo ARMov. Prav zato so v USB-ključkih preprostejši. Poleg doseganja nizkega dostopnega časa morajo zagotoviti zgledno hitrost branja in pisanja, kar napravijo s trikom. Ko drezaš v posamezne celice pomnilnika flash, ni med hitrejšimi, kar vsi občutimo pri uporabi USB-ključkov. Toda SSDji izkoristijo že opisano lastnost, da lahko v hipu dostopajo do kateregakoli svojega dela, in sicer to počno vzporedno na več koncih hkrati. Sleherni krmilnik ima več kanalov, ponavadi od štiri do deset, kar v idealu pomeni do deset vzporednih branj in točno s tem faktorjem pomnoženo hitrost branja. Šele na ta način se ubogih 25 megabajtov na sekundo, kolikor zmorejo kvalitetnejši ključki, pomnoži na 250 MB/s branja, ki ga premorejo trdninski pogoni. In kar je približno dvakrat toliko kot povprečen sukalnež s 7200 obrati na minuto.

Tu se skriva razlog za navidez čudno lastnost SSDjev, da jim hitrost branja raste s kapaciteto. Če pogledate modele po velikosti od 64 GB navzgor, boste v podatkih zasledili, da hitrosti tako branja kot pisanja rastejo prek 80 in 128 do 256 GB modela, kjer se ustalijo na svoji zgornji meji. Razlog je kajpak v tem, da z velikostjo raste zmožnost vzporednega branja celic.

Ta nenavadnost pa še zdaleč ni edina. Tu se posebnosti SSDjev šele začnejo!

Erozija

Bržda najbolj strašljiva lastnost, s katero se sreča vsak kupec SSDjev, je obrabljanje celic. To je značilnost pomnilnika NAND flash, za katero še ni čarobne paličice. Tranzistorčki začno po določenem številu električnih sunkov enostavno odpovedovati in postanejo neuporabni. Konec špasa, fertik maša.

Celice se v tem pogledu delijo v dva razreda: enostopenjske (SLC, Single Level Cell) in večstopenjske (MLC, Multi Level Cell). Tiste v prvem lahko shranijo zgolj en bit informacije, MLCjke pa dva, zato premorejo večjo gostoto zapisa in so cenejše. Toda dražji SLC flash je hitrejši in se obrablja počasneje – po 10.000 do 50.000 prepisih, odvisno od načina izdelave. Celice MLC so slabše in zagotavljajo od 3000 do 10.000 pisanj. Uporaba je potemtakem logična: SLC najdemo v hitrih SSDjih višjih cenovnih razredov, MLC v pocenskih za navadno rajo, ki so zanimivi za nas.

“Ojoj, 3000 prepisov se sliši hudo malo!” Toda krmilniki so naštudirani tako, da samodejno razpostavljajo podatke na način, ki botruje čim manj zapisom v eno in isto celico. Skratka, SSDji so načrtovani tako, da si skušajo kar najbolj podaljšati življenjsko dobo. Zato lahko privzamemo, da se celice obrabljajo enakomerno, in napravimo naslednji miselni preizkus. 80-gigabajtni intel 320 ima najnovejše čipe flash, zgrajene v 25-nanometrskem proizvodnem načinu. Žalostno dejstvo je, da se celice, napravljene v manjšem in torej sodobnejšem proizvodnem procesu, obrabljajo hitreje in da ravno zanje velja omenjena najnižja kvota 3000 prepisov v življenjski dobi. Če to pomnožimo z velikostjo pogona, dobimo 240 terabajtov. Povprečni uporabnik letno na sistemski disk ne zapiše več kot pet terabajtov. Torej bo shramba v najslabšem primeru do kraja erodirala v slabih petdesetih letih. SSDjev nemara res ne gre vključevati v domačo strategijo dolgoročne hrambe podatkov, toda bojazen pred zloglasnim propadanjem je pretirana. SSDje bomo menjali, ker bodo zastareli, ne zaradi crkovanja. Je pa res, da nam izdelovalci ne gredo na roko, saj garancija zanje praviloma znaša dve leti, kar je leto manj od tiste za klasične diske. To je posledica nove in še ne tako preverjene tehnologije.

Pozornejši bralci me bodo opozorili, da obstajajo prilike, ko se na disk pišejo večje kvote podatkov. Res je, računski centri dajo svojim mlinčkom vsak dan pogoltniti terabajte podatkov. A oni ne kupujejo poceni SSD-pogonov z MLC-celicami ...

Striženje

Žal še nismo fertik z muhami trdninskih shramb. Prva se tiče nepristne nalepke velikosti hrambe, ki jo poznamo, odkar diski obstajajo. Ker je en kilobajt programsko definiran s 1024 in ne tisoč bajti, v osemdeset gigabajtih ni 80, marveč nekaj čez 85 milijard bajtov. A proizvajalci trdih diskov mere že tradicionalno razumejo po svoje in zanje je 80 GB 80.000.000.000 bajtov, pa pika. Zato v takem disku operacijski sistem vidi le 74,5 GB prostora. Poizvajalci SSDjev so to anomalijo v poimenovanju sicer v celoti prevzeli, toda na njihovih pogonih te velikosti dejansko je 80 GB prostora v klasični definiciji, čeprav OS še vedno vidi zmanjšano shrambo! Kam pa se skrije razlika? Zase jo vzame krmilnik in jo ponuca kot zamenjavo za izrošene celice. Zvito, zvito. Se pa položaj glede poštenosti poimenovanja do neke mere izboljšuje, kar kaže denimo Corsairjev novi 115-gigabajtni force 115, ki je inačica starejšega 120-gigabajtnika z dodatnimi 5 GB, namenjenimi rezervi.



PCIe SSDji, kakršen je revodrive na sliki, so spričo širšega vodila namenjeni visokim sekvenčnim hitrostim branja in pisanja, ki presegajo 450 MB/s. So pa zato orenk dražji.



SSDji so seveda našli prostor med prenosnimi mediji. Toda pri golem shranjevanju je njihova prednost, hitro zaganjanje programja, dana vnemar. Zato je v ta namen bolje vzeti cenejše klasične diske.

Druga neljubost je še bolj tehnične sorte, a žal nič manj ključna, zato malce stisnite zobe. Do nje pride, ker sam pogon ne ve, katere celice so po radiranju datotek prazne, saj ta podatek ostane na datotečni ravni oziroma ravni operacijskega sistema. Zato ima pri prepisovanju težave, ki pripeljejo do občutne upočasnitve hitrosti pisanja, ko je SSD vsako celico že zapolnil vsaj enkrat. Hitrost branja tu ni na udaru. Za trdninarje torej velja, da se jim hitrost pisanja z rabo niža, dokler s posebnim ukazom diska z vsebino vred v celoti ne pobrišemo. V izogib temu pojavu so iznašli funkcijo TRIM (ni kratica), s katero lahko operacijski sistem sporoči disku, v katerih celicah so že izbrisani podatki, s čimer močno omili udarec po hitrosti prebiranja. TRIM je zato zelo pomembna zmogljivost, katere podpora pa je omejena na le nekaj najnovejših operacijskih sistemov, med drugim Okna 7, Linux s kernelom 2.6.33 ter OS X 10.7, medtem ko ima 10.6 težave. Vista ter XPji TRIMa ne poznajo in njuni imetniki morajo pogone 'striči' ročno s kakim zunanjim orodjem, kot je Wiper. Prav tako velja, da je ob novi inštalaciji sistema SSD nadvse koristno čisto pobrisati. Najvišje hitrosti bo vselej dosegel tedaj, ko bo praznih karseda veliko celic.

S kančkom potrpežljivosti do razsvetljenja

Ajme, kup opozoril, za povrh pa so trdninarji še vedno občutno dražji od navadnih diskov. Okrog tridesetkrat na bajt, to je! Zakaj bi se kdo ukvarjal z drago novostjo, ob kateri se moraš priučiti tehničnih podrobnosti, ko pa danes navadni disk rukneš v ohišje in dela? Mora biti pa res občutna razlika, da se splača.

A stvar ni tako komplicirana, dočim so koristi enormne. Kdor se ne osredotoča na negativnosti, bo iz zgornjih vrstic znal dognati, da crkovanje celic ni kritična tegoba in da mora ob nakupu paziti, da bo izdelek lahko uporabljal TRIM. Ostalo ni raketna znanost.



Velika večina namizniških enot SSD pride v luštnem 2,5-palčnem formatu, namensko prenosniški pa v 1,8-inčnem. Pretežno v embalažah najdemo nastavke za prilagoditev 3,5-palčnim predalom v računalniški kišti, ni pa nujno. Ohišje je bodisi plastično, bodisi kovinsko, kar pri delovanju ne igra vloge.

SSDje vtikamo v isto podatkovno vodilo SATA kot običajne diske in tudi Okna jih vidijo čisto enako. Nobenih posebnih učnih ur ne potrebujete, nemara z eno izjemo: kontrolnim načinom AHCI. Ta je neke vrste obogatitev standarda SATA in omogoča naprednejše funkcije, med njimi postavitev diskovnega polja RAID. Važen je zato, ker nekatera čipovja matičnih plošč v IDE-načinu SSDjev ne marajo, zato potrebujejo preklop na AHCI. Ali obratno, ne marajo AHClja. Preklop med modusoma je enostaven poseg v računalnikovem BIOSu in moj prvi nasvet, če sveže kupljen pogon štrajka.

Tistim, ki bodo premagali negotovost in si trdninarja omislili, se bo odprl nov svet. Najprej že v kišti, kajti pogončki so pri dveh palcih in pol kompaktni, lažji od manjših mobitelov in v celoti neslišni. Ponavljam, neslišni. Adijo, klikanje glav! Največji šok pa doživiš ob prvem zagonu. Številke, ki sem jih v vas vrgel doslej, imajo nadvse preproste in hitro vidne praktične rezultate, ki kričijo iz grafov. Prepolovitev časa nalaganja operacijskega sistema glede na povprečnega sučnika? Trikrat hitrejše nalaganje WoWa? Ko se napredek ne meri v procentih, marveč večkratnikih, veš, da so spremembe revolucionarne.

A to še vedno ne oriše vse razlike v izkušnji. Ne le Windows, vsi programi se nalagajo (vsaj) dvakrat hitreje. Večopravilnost je stvar urnega premetavanja oken in ne več čakanja, da bo disk hrkajoč odmlel svoje. Najbolj pomenljiva je vrnitev s trdninarja na navaden disk, ob čemer se počutiš, kot da je z računalnikom zdaj nekaj narobe, saj je vse počasno in zatikajoče se. SSDji dejansko pospešijo ves sistem. Še bolje od namiznikov jo odnesejo prenosniki, za katere so kot rojeni. Ker so osnovni prenosniški diski praviloma počasnejši od namizniških, je razlika ob vgradnji trdninskega pogona še toliko občutnejša.

Kar se hitrosti tiče, pri klasičnih diskih ni bilo kaj prida napredka. Western Digitalovi velociraptorji so še vedno vrhunec in stojijo na sredini med diskovno konkurenco ter trdninarji. Pred leti so bili v bitki za sistemski pogon zaradi nižje cene še konkurenca SSDjem. Danes nič več. So pa zgledna opcija za podatkovni pogon, ker je 600 GB inačica z 250 EUR veliko cenejša od podobno velikega trdninskega.

SSD V PS3

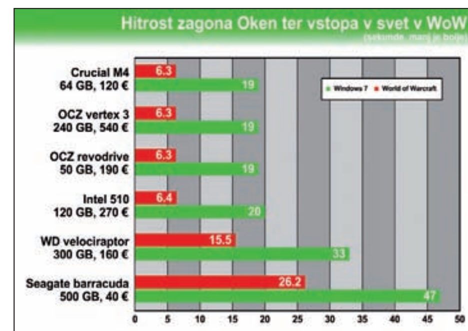
Ker je moč v playstation 3 (za razliko od xboxa 360, ki uporablja sebi lastne pogone) vtakniti tipski 2,5-palčen disk SATA, to pomeni tudi SSD. Zamenjava je čisto preprosta in stvar minute dela z izvijačem. Preizkusili smo Crucialov model 64 GB z navedeno hitrostjo 6 Gb/s. Gran Turismo 5 je za inštalacijo slabih 10 GB podatkov na privzet disk porabil 45 minut, na SSD pa dvajset. Igra se je na običajnem disku zaganjala dobro minuto, z SSDja 33 sekund, od menija do dirke pa s SSDjem namesto 40 točno 20 sekund. Prepolovljenost, torej. Opazno hitrejši so bili sprehajanje po menijih, čekiranje avtov, fotografiranje ... Razlog se skriva v tem, da GT5 operira s številnimi majhnimi fajli, za katerih iskanje in branje navaden disk porabi več časa kot SSD. Pri drugih igrah, ki se namestijo, je bila pohitritev na štoparici opazna, a razlike niso bile tako velike. Boljšost izkušnje s SSDjem vsekakor je, a cena po naše ne odtehta zamenjave na vrat na nos. ***Sneti***

Ampak kaj kupiti?

Okej, SSDji roxxajo in vam bodo spremenili življenje, zato enega obvezno potrebujete. A še vedno se kupcu ob uzretju ponudbe v trgovinah porodi kopica dilem. Najprej ta, kako velikega ubosti. Da bi vse vozili na takem pogonu, za domače uporabnike še ni opcija, saj najcenejše 600 GB naprave koštajo tisoč evrov. Smiselna je zato kombinacija običajnega diska s terabajtom ali več in SSDja, na katerem bodo čepela Okna. Resda se nekaj hitrosti izgubi, če igra ni inštalirana na trdninski pogon. A kot sem dejal, SSDja pohitri kompleten sistem, za kar je dovolj to, da na njem počiva operacijski sistem. Morebitnih 40-gigabajtnežev se ogibajte, vzemite najmanj 64 GB veliko napravo. Še raje 80, da boste imeli kaj rezerve in boste gor posadili tudi najbolj uporabljane programe. Tovrstni primerki stanejo med 120 in 180 evri. 128 in 256 GB pogoni pridejo v poštev v prenosnikih, je pa res, da tu cena hitro preseže 200 evrov in še sili navzgor.

Naslednje vprašanje je izbira znamke. Slovenski trg obvladujejo Intel, OCZ, Micronova znamka Crucial, Corsair in Kingston. Vsak od proizvajalcev ima svoje prednosti in slabosti in praktično vsak ga je s katerim od modelov že polomil. Micron se je lani marca opekel z nadgradnjami strojne programske opreme (firmware) v svojih C300, ki jih je posodobitev kratkomalo onesposobila. Dvakrat. Težavo so rešili šele po dveh mesecih. OCZ si je februarja letos privoščil blamažo, ko je pomnilnik flash serije vertex 2 potiho prenesel s 34-nanometrskega na novejši, 25-nanometrski proizvodni proces. Manjše celice se zaradi rosno mlade tehnologije kvarijo hitreje, zato so uporabniki v novejših vertexih 2 dobili manj prostora kot na starih, ker ga je bilo več namenjenega rezervi za nadomeščanje pokvarjenih. Šele aprila so to lastnost vključili v serijsko številko izdelka, prej pa kupec ni vedel, kaj sploh dobi v škatli. Najnovejša Intelova serija za domače uporabnike 320 ima najfrišnejše 25-nanometrske flashe, ki pa so začuda spojeni z dve leti starim krmilnikom, ki ne podpira standarda SATA 6 Gb, marveč le starejšega SATA 2. A po drugi plati veljajo Inteli za najkvalitetnejše in imajo edini triletno garancijo. In tako dalje, z anekdotami bi lahko zapolnil knjigo.

Dejstvo je, da pri prehodu s HDDja na SSD ni nič groznega, čeprav vzamete malo slabši model, saj je razlika v vsakem primeru gromozanska. A ker gre vendarle za nemajhno vsoto denarja, se splača dobro preveriti kandidate. Kdor se poklicno ukvarja z obdelavo videa ali večjim tokom podatkov, se lahko ozre po dražjih serijah, kot sta Intelova 510 in Corsairjeva performance. Domači uporabniki bodo povsem zadovoljni s cenejšimi, kot so Intel 320, Crucial M4 in OCZ vertex 3. Pedantneži bodite pozorni zlasti na dvoje. Najprej na kontroler, kajti ravno v tem času prihajajo na tržišče taki s podporo prenosu SATA 6 Gb, kot je trenutni hitrostni rekorder sandforce 2200 v vertexu 3. Najnovejše SSDje pipica SATA 2 namreč že tišči! Nato pazite na čimboljše naključno branje / pisanje (random read / write performance), od katerega je najbolj odvisna visoka odzivnost, za katero ponovno poudarjam, da je glavni adut trdninarjev. Podatek o zaporednem branju in pisanju (sequential read / write performance) naj bolj zanima tiste, ki ves čas prenašajo ogromne datoteke, za domače uporabnike pa je ta hip sekundarnega pomena.



Igre se na SSDje odzivajo raznotero. Povsod je moč videti napredek v nalaganju, redko pa imajo vpliv na število sličic na sekundo – le pri naslovih, ki nenehno nalagajo dele stopenj z diska.

Pogum!

Pred tremi leti smo še z upanjem gledali v prihodnost, danes pa lahko rečem, da so SSDji postali smiseln nakup za širši krog uporabnikov. To ne velja le za zanesenjake ali igričarje, saj z občutno boljšo odzivnostjo sistema pridobi slehernik. Razlika v izkušnji je opaznejša od kateregakoli drugega posega v računalnik, najsibo povečanja zaloge rama ali nakupa nove grafične kartice. In kdor za slednjo da vsaj 150 evrov, nima nobenega razloga, da si ne bi omislil podobno dragega SSDja.

Kočljivo vprašanje je, kako hitro bodo cene padale v prihodnje, česar se spričo širjenja trga brez dvoma še lahko nadejamo. Toda napovedi so nehvaležne. Tako naveza Intel-Micron kot SanDisk-Toshiba sta že napovedali nov rod pomnilnika flash v še manjših, 20-ter 19-nanometrskih proizvodnih načinih. A kako se bodo spoprijeli z vedno krajšo zajamčeno življenjsko dobo celic, ni jasno. Nenadoma se zdi tudi, da utegne SATA 6 Gb komaj leto po prihodu na trg že postati novo ozko grlo in govori se o vzponu SSDjev na vmesniku PCIe. Pri sebi sem imel tovrstni OCZjev revo, ki premore zlasti urnejše sekvenčno pisanje od navadnih trdninskih pogonov, a je za domače uporabnike ta hip še predrag.

Ampak kakorkoli, čas za nakup SSDja je napočil.



GREMO V KINO!
PLANET TUŠ



PIRATI S KARIBOV: Z NEZNANIMI TOKOVI

(Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides), komična akcijska pustolovščina, 137 min.
Režija: Rob Marshall
Igrajo: Johnny Depp, Penelope Cruz, Ian McShane, Kevin R. McNally, Astrid Berges-Frisbey, Sam Claflin, Geoffrey Rush

CENEX

Četrti film Z neznanimi tokovi, ki bo prvič predstavljen tudi v Disneyjevi 3D digitalni tehniki, se drži zgodbe preteklosti. Jack Sparrow (Johnny Depp) bo prekrižal poti z bivšim dekletom (Penelope Cruz) in kmalu ne bo vedel, koga naj se bolj boji – ženske svoje preteklosti ali črnobradega pirata.

19. 05. 2011 - Tudi v 3D tehniki!

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper



PREKROKANA NOČ 2

(The Hangover Part II), komedija
Režija: Todd Phillips
Igrajo: Bradley Cooper, Ed Helms, Zach Galifianakis, Justin Bartha, Ken Jeong

BLITZ Film&Video Distribution

V Prekrokani noči 2 Phil (Bradley Cooper), Stu (Ed Helms), Alan (Zach Galifianakis) in Doug (Justin Bartha) odpotujejo na Stujevo poroko na eksotično Tajsko. Po nepozabni fantovščini v Las Vegasu Stu ne misli več tvegati in si je omislil varno, mirno kosilce. Toda stvari ne gredo vedno, kot človek načrtuje. Kar se zgodi v Vegasu, morda res ostane v Vegasu; kar se zgodi v Bangkoku, pa si človek niti zamisliti ne more...

26. 05. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper

Več informacij o filmih in spored kino predstav najdete na www.planet-tus.si

APPLE IPAD 2

Navi se spogleduje s prenovljeno jabolčno dilo. Toliko časa si mežikata in se ščipata, da je njen zvesti, staroselski iphat že pošteno ljubosumen.

Pred letom, v Jokerju 202 smo z navdušenjem širili prve vtise o ipadu in odtlej se je tabličar dobro ustalil v svoji niši prenosne večpredstavnosti. Levji delež ugotovitev iz lanskega članka še vedno velja, posnemovalci pa niso prišli daleč. Zato se je Applu zdelo varno, da je ipad 2 v mnogočem tak kot predhodnik. Poleg črnega ga je moč dobiti z belim obličjem, drugače pa sta si s starim ipadom od spredaj zelo podobna. Pogled s strani in prijem v roke pa razkrijeta, da je novinec za tretjino tanjši. Hrbtišče ni več oglato nalik iphonu 4, temveč zaobljeno kot pri ipodu touch. Zato je bolj elegantno, saj so gumbi skriti pod robom, kamor se je preselil tudi zvočnik.



Imovie je super za urejanje videa. V lepe, z glasbo podložene filmčke je mogoče zlepiti tudi niz fotk. Izdelke lahkotno pretočiš na splet.

Jabolčni pospeški

Onegaj poganja nov, dvojedrni Applov čip A5, ki združuje procesor, grafiko in pomnilnik. Večjedrno srčece daje napravi izredno poskočnost, kljub temu pa baterija zdrži enakih deset ur kot na predhodniku. Sleherni vidik delovanja, od sprehajanja po menijih do zaganjanja aplikacij, je v primerjavi s prednikom zares dvakrat hitrejši. Celo brskalnik Safari strani izpljune občutno urneje.

Kljub apetitom po visokoločljivostnem zaslonu, kot ga ima iphone 4, ipad 2 ostaja na ustaljenih 1024 x 786. Je pa gledalni občutek vseeno izboljšan, za kar poskrbijo dodatne grafične mišice. Slednje je izkoristilo nekaj iger, ki na ipadu 2 nudijo dodatno ozaljšano sliko.



Tole je Real Racing 2 HD, eden od nekaj špilov, ki so na ipadu 2 opazno lepši kot na enki. Ostali naslovi so Infinity Blade, Death Space in še ena dirkačina Asphalt 6: Adrenaline HD.

A če se ugibanja o mrežničnem (retina) zaslonu v ipadu 2 niso uresničila, sta meso postali kamerici, ena spredaj in ena zadaj, ki ju prvi ipad nima. Kvaliteta zajema je žal ubožna, saj sprednja zmore le ločljivost VGA, hrbtna pa 960 x 720. Bliskavice ni in slike so zrnate. Ne prav zvezdniško, a hkrati tudi ne kritično, saj sta snemali namenjeni predvsem rabi v Face Time. To je sistem zastonjske videotelefonije, ki deluje po brezžičnem omrežju wifi. Ipad 2 se tako pridružuje macom, iphonom in ipodom touch četrte generacije, ki se znajo povezovati za pogovore z zvokom in sliko. Bučo sogovornika ti ponudi skoraj v naravni velikosti in občutek ob tem je zanimiv. A obenem tako telefoniranje na dolgi rok zaradi teže naprave ni najbolj udobno, kar velja tudi za snemanje videa. Naprava je resda za dobrih deset dek lažja od ipada 1, a še vedno tehta 600 gramov. Roke prično ob odrečenem držanju boleti, pa tudi pritiskanje navideznega gumbka za zajem slike ni višek dostopnosti.



Zaradi velikosti ipada je bolje, če se greš Face Time s pomočjo stojala. Slika sogovornika ni tako kristalna kot na promocijskih fotkah, saj se nizkoločljivostni posnetek razpotegne čez ves zaslon.

Pod lupino

Ipad 2 je privzeto splovljen z operacijskim sistemom iOS 4.3, kar prinaša večopravilnost s pošiljanjem aplikacij v ozadje in urejanje v mape. Niso pa izgnali par nepotrebnih fosilov, ki so me zmotili zlasti pri delu s slikami. Zunanje fotke na ipad prenašaš s programom Itunes in se v privzetem pregledovalniku še vedno urejajo po svoje. Neposredno na ipadu jih ni moč brisati, premeščati ali kako drugače editirati. To je za napravo, ki temelji na prikazovanju slikovnega materiala, nerazumljivo omejevanje. Za napredno moraš seči v žep po nekaj drobiža in si privoščiti enega od plačljivih urejevalnikov v App Storu. Ta tržnica in prodajalna glasbe Itunes sta seveda dobro založeni in tu bo ipadovec preživel nemalo časa.
Ob izidu ipada 2 je Apple pripravil dve aplikaciji, ki prikazujete novinčeve prednosti. To sta glasbena delavnica GarageBand in Imovie za urejanje filmskih posnetkov. Vsaka stane 4 evre in nobena ob njiju ni prava ekskluziva, saj smo ju videli že na macih. Poleg tega Garage Band deluje tudi na prvem ipadu, le nekoliko počasneje, dočim je za Imovie na enki treba nekoliko pohekati. Od prednaloženega softvera se ipodoidnemu predvajalniku glasbe ter videa, koledarju, beležnici in apletku za Google Maps pridruži Photo Booth, poznan z imaca in macbooka. To je igračast snemalnik za fotke, ki ti podobico obleče v različne barvne in spakovalne filtre.

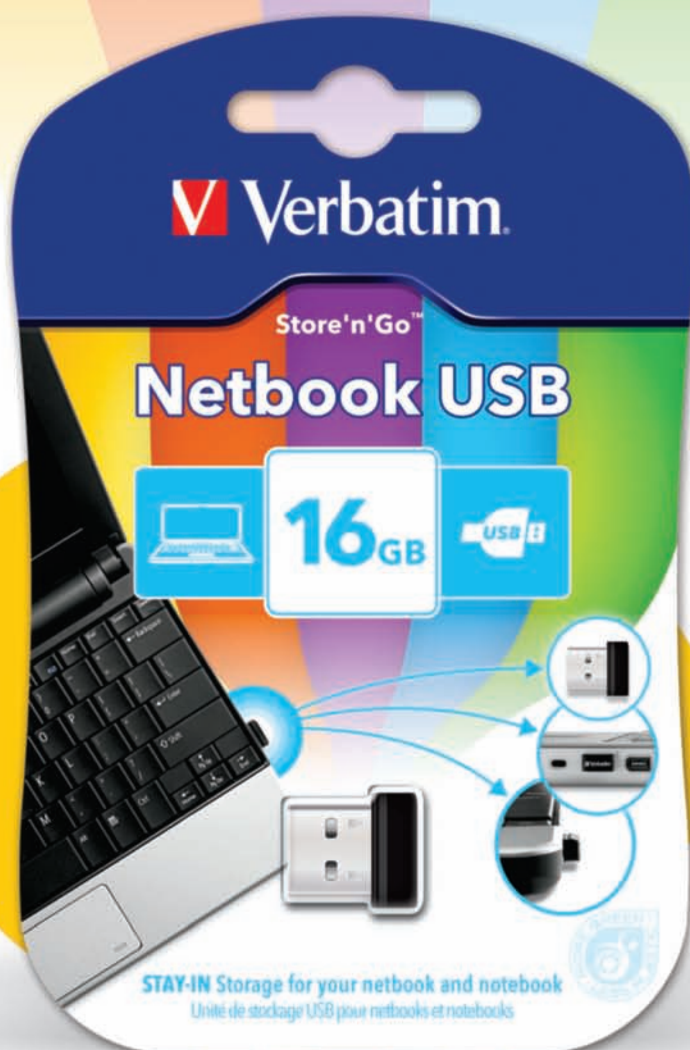


GarageBand ima močno zbirko navideznih inštrumentov. Velikost zaslona in intuitiven prstni vmesnik sta kot nalašč za ustvarjanje glasbe.

Ipad 2 je moč tako kot prej dobiti s 16, 32 in 64 GB nerazširljive shrambe, v izvedbi z anteno 3G in brez nje. Slednja ima pladenjček za mikro SIM-kartico. Tako kot pri prvem ipadu se izvedbi 3G in wifi razlikujeta tudi po prisotnosti čipovja za GPS-navigacijo, česar cenejša wifijka nima.

Po koliko je kila?

Apple v svojem minimalizmu ipadu priloži le omrežni adapter s kablom. Koristna dodatna oprema so slušalke in bralnik kartic za prenos slik na napravo. Novost med dokupljivostmi je adapter, s katerim je sliko z ipada mogoče prikazati na zaslonih s HDMI-vhodom v 1080p in stane 45 evrov. Zanimiv Applov dodatek je še pametna pokrovka, ki se na ipad priklopi z magneti. Ta ščiti in čisti zaslon ter jo je moč zložiti v priročno stojalo. Poliuretanska varianta v naših trgovinah stane 45, usnjena 78 evrov.
Ipad 2 je zaradi svoje velikosti in kvalitetnih materialov priročen bralnik in predvajalnik najrazličnejših vsebin. Dvojka je napram enki resda le evolucija, a ostaja najbolje zaokrožena, priročna in dostopna naprava za mobilno večpredstavnost. Kdor ga še nima in si take igrače želi, naj le plane po njem. Po evropskih cenah, ki segajo od 479 do 799 evrov, je v vseh različicah končno naprodaj tudi pri nas.



Novo!

USB ključek

16GB Verbatim Netbook **USB Drive** 43941

Specifikacije:
- velikost 16 GB
- minimalna hitrost branja 10MB/sec
- minimalna hitrost zapisovanja 3MB/sec
- priklop USB 2.0 (kompatibilen z 1.1.)
- teža le 2 grama
- dimenzije 17,15 x 14,85 x 7,7 mm
- garancija 2 leti

Redna cena
42,90 €

Akcijska cena
32,90 €

Akcijska cena velja pri nakupu v spletni trgovini www.anni.si in vnosom kode za popust „joker-usb"

Akcija velja do 31.05.2011

Verbatim
Technology you can trust



anni
www.anni.si

Anni d.o.o., Motnica 7a, Trzin
telefon **01 5800 800**
e-pošta: info@anni.si

Resničnost+



Med igrami, mobilniškimi aplikacijami in oglasi straši nova krilatica: nadgrajena resničnost (augmented reality), ki v resnično vidno polje postavlja digitalno navideznost. Aggressor poizve, ali bomo v prihodnje sploh še zrli na tak svet, kot je v resnici.

Kaj, ko bi lahko na svoje vidno polje hipoma priklicali podrobnosti o svoji okolici, ki jih bežen pogled ne razkrije? Vzpetine bi dobile imena in koordinate, stavbe seznam morebitnih prijateljev in ceste prometne informacije, za nameček pa bi se zraven prikazal še zemljevid in podatki o okoliških gostilnah. Naš pogled bi prebadal skrivnostnost kot terminatorjevo oko in nam samooznačeval pomembnosti ... ali pa nas zabaval z napadi navideznih nasprotnikov, ki bi se plazili spod postelje.

Tovrstno spajanje resničnega in navideznega je smisel nadgrajene oziroma obogatene resničnosti, s tujko 'augmented reality' ali AR. Ta v realno okolje vpne digitalno vsebino, s čimer ga ozaljša z vse sorte uporabnostmi. Na sliki športne tekme se zarišejo mogoče podaje igralcev, v zrcalu nas prekrijejo digitalna oblačila in sredi dnevne sobe zazeva portal, iz katerega se usujejo zeleni cefizlji. Kakšna virtualna resničnost neki – nova modna muha je nadgrajena resničnost!

Lock on!

Definicija je, tako kot pri mnogih novejših tehnologijah, še ohlapna. Vsem pojmovanjem je skupno, da gre pri obogateni resničnosti za izrisane reči, ki so povezljene čez podobo pravega okolja in so z njim v smiselni zvezi. Zaradi tega mora sistem okolico pravilno zaznavati, da ji lahko dodatke pravilno prilagaja. To počne s širokim spiskom tipal, kamor sodijo kamere, GPS-antene ter merilniki pospeškov, ali z eksotičnejšimi stvarmi, kot so radarji in laserski senzor, ki v jurišnem helikopterju AH-64 apache zaznava položaj pilotove čelade. Dobljene podatke obdelata strojna ter programska oprema in jih v karseda priljudni obliki prikažeta na ozadju – sliki realnosti. Zaenkrat se vse to dogaja na zaslonu bodisi mobilnika, bodisi računalnika. V prihodnosti pa naj bi dejansko gledali kot Robocop, torej z naočniki, kontaktnimi lečami ali s projektorjem na zenico. Ali pa pošiljali 3D-hologramske slike direkt v prostor.

Od tu dalje nekateri trdijo, da smemo poleg šteti zgolj dogajanje v realnem času in ne na primer naknadnih posnetkov tekem. Spet drugi so mnenja, da morajo biti nadgrajene vsebine interaktivne in da torej brzinomer na vetrobranskem steklu s tem nima zveze. Na teh straneh bom pojem augmented realityja zaobjel širše – že zato, ker je izraz v primežu tržnikov.

Poznavalci vedo, da tovrstne zmožnosti niso novost. Optična pomagala soldatje poznajo iz druge svetovne vojne, ko so mehanski računalniki glede na vremenske razmere bombardirjem kazali, v katero smer se bo odklonil njihov tovor. Prve prave naprave z digitalno okrašeno podobo so bili v petdesetih letih prikazovalniki v lovskih letalih (HUD – heads-up display). Ti so vzeli podatke iz radarja ter žiroskopov in pilotu v vizir zarisali položaj letala. Gotovo se spomnite prizorov iz filmov, kjer se as trudi križec 'zakleniti' na hudobnega komunista. Realnost je sicer nekoliko drugačna, velja pa, da zna vmesnik samodejno označevati cilje in prikazati njihove karakteristike.

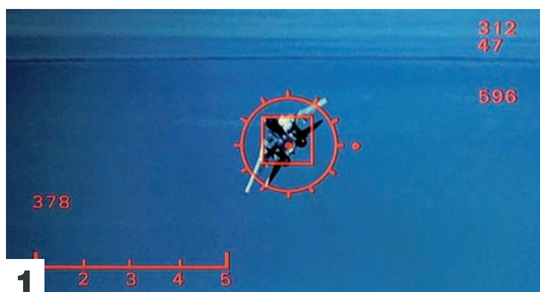
Skozi leta je tehnologija napredovala in ogromne, nerodne prikazovalnike skrčila dovolj, da jih je moč vdelati v čelade (HMD – head-mounted display). Tu se podatki izrisujejo na očalih oziroma so projicirani v pilotove oči. Prednosti so očitne, saj lahko letalec glavo obrača in mu ni treba buljiti naprej. V najnovejšem ameriškem lovskem bombniku F-35 se lahko ozre 'skozi tla' svoje kabine in dobi digitalno sliko dogajanja pod letalom. Ni presenetljivo, da je ameriški profesor Tom Caudell izraz augmented reality leta 1990 skoval prav med svojim delom pri Boeingu. Vendar se ni ukvarjal s pilotskimi prikazovalniki, marveč s HMDji za letalske mehanike, ki so možem nakazovali, kako zvezati električne žice.
Torej Američani gotovo že skakljajo naokrog s crysisovskimi čeladami, ki jim avtomatsko rišejo puščice nad teroriste?? Nak, še nekaj časa ne. Čeladni vmesniki za pešake so še vedno predragi in premalo robustni, da bi jih uvedli širše. Ta hip jih imajo le poveljniki vodov nekaterih ameriških enot v Afganistanu, ki vojaške novosti preizkušajo v praksi. Skozi očala, podobna tistim za navidezno resničnost, dobivajo čez video okolice izrisane orientacijske podatke in položaje ljudi. Koliko je to uporabnejše od dobre stare topografske karte, bodo šele preudarili. Na prizore iz Ghost Recona bomo čakali še leta in AR je v vojski tudi danes stvar pilotov in namerilcev težjih sistemov, kot so protitankovske rakete. Se pa gre nadejati, da bo razvoj na tem področju prestavil navzgor, kajti snovalci vojaških doktrin širom sveta imajo z vsesplošno informatizacijo oboroženih čet velike načrte.

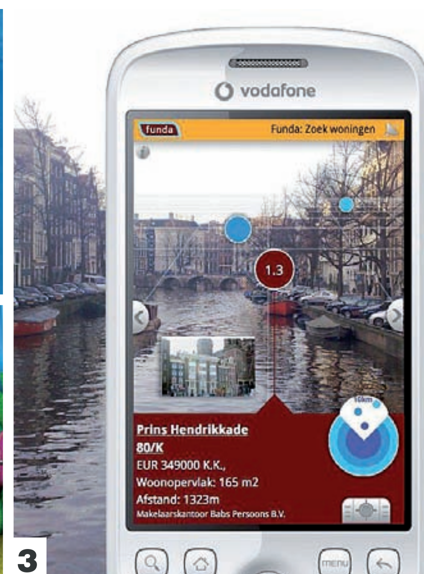
Batman v roki

Za srečanje z nadgrajeno resničnostjo pa že doslej ni bilo treba iti v šolanje za pilota. Dovolj je bilo ždeti pred domačim televizorjem. Saj ste že opazili črto, ki na plavalnih tekmovanjih včasih kaže položaj rekorderja? Gre za enega starejših primerov uporabe obogatene realnosti, na katerega so še posebno mahnjeni čezlužci, ki znajo na tekmah ameriškega nogometa zaslon tako poseliti s puščicami podaj in črtami za touchdown, da ga je težko ločiti od prizorov v EAjevem Maddenu.
Toda tovrstna tehnologija je bila doslej omejena na televizijske studije. Razlog, da o našminkani resničnosti pišemo ravno sedaj, je razmah uporabe, ki ga je omogočil razvoj digitalnih pritiklin. Kamerice so postale serijski del prenosnikov, mobilnih telefonov in konzol. Ročni onegaji so opremljeni z zaznavali gibanja in GPSom ter dobrim ekranom. Lahko ženejo AR-softver ali vsaj premorejo povezavo na linijo, da naloge odložijo v oblak (več o tem v Jokerju 212). Obogatena realnost je tako na dosegu roke slehernika – s tem pa tudi tržne norije.
Eksplozija se je začela predlani, ko so velika medijska, filmska in modna podjetja začela trumoma skakati na ta samooklicani vlak v prihodnost. Oglaševalske kampanje so predstavile novost: s spleta si si sprintal napredno črtno kodo, tako imenovani označevalnik (fiduciary marker). Ko si ga podržal pred spletno kamerico, je aplikacija prepoznala vzorec in na monitorju se je rodila recimo podoba junaka iz filma. Tudi na naših policah je nekaj takih izdelkov, na primer Nestlejevi kosmiči z licenco Rio. Ko škatlo pokažeš PCjevi kameri, se na sliki na zaslonu na njej pojavi tič iz risanke. Podobne fore se gre tudi avtomobilistična industrija, ki svoje kataloge zadnje čase rada opremlja z nadgrajeno resničnostjo, a resnici na ljubo je vse skupaj bolj posiljeno in je v večini primerov zgolj posledica neustavljive želje po “JAZ TUDI!”

Živi cajtengi

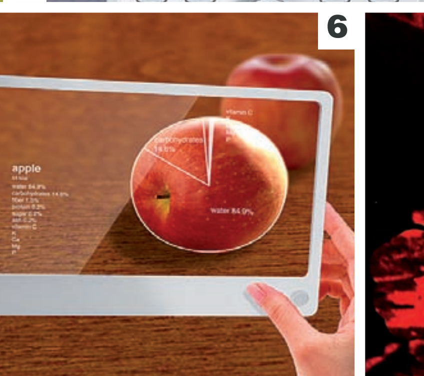
So pa ta princip drugi povzeli za izdelavo aplikacij, ki so celo uporabne. Lego ima v svojih trgovinah recimo kioske s kamero, pred katero postaviš škatlo s kockami. Na zaslonu se vrh nje izriše sestavljeni izdelek v naravni velikosti. Ameriška pošta ima na enak način rešeno preverjanje velikosti poštnih pošiljk: držiš vsebino pred očesom in na zaslonu se pojavi ustrezno velika embalaža. Zvita uporaba pildkov s črtnimi kodami so še takozvane obogatene vizitke, iz katerih skoči fris njihovega lastnika, se zareži in pokaže zlat zob, in praznične voščilnice, iz katerih poženejo božične jaslice.
Obvezna nadležnost tega pristopa je tiskanje podlage z vzorcem, kar je za marsikoga že preveliko naprezanje. Zato te za lažjo uporabo prilagajo revijam ali pa so v njih kar natisnjene. Naslednji logični korak je oživitev vsebine tiskanih publikacij. Z *Esquire.com/the-side/augmented-reality* si lahko snamete AR-številko mesečnika Esquire, v kateri osebe stopajo iz člankov, fotke pa se odvrtijo v videoposnetek.











Obogatena resničnost v slikah za lažjo predstavo. (1) Letalski prikazovalniki ne uporabljajo prozornih LCD-zaslonov. Sliko na steklo pošilja projektor. (2) Na konzolah že najmanj od kamere eyetoy obstajajo igre, ki mešajo računalniško grafiko z resničnostjo. (3) Zastonjska aplikacija Layar mestnim scenam nadene razlago in orientacijske točke … če najde podatke v nalinijskem oblaku. (4) Tole je sicer umetna in pretirana slika, a znabiti, da bomo nekoč imeli točno take prizore. (5) Pred računalnikom podržimo škatlo kosmičev, kamerica zazna grafično kodo na njej in na zaslonu se pojavi takale igrica. (6) Nadgrajena resničnost naj bi spodbujala širjenje ročnih ekranskih gizmov, naslednji nivo pa so naočniki, nato očesni vsadki. (7) Bomo res kmalu zrli kot Terminator in Robocop?

Naprednejše storitve so odvrgle potrebo po vzorcih za usidranje 3D-animacije in se zanašajo na tolmačenje slike ter celo gibalni nadzor. Podjetja z oblačili in modnimi dodatki, kot so H&M, Tissot in Ray-Ban, na svojih straneh ponujajo virtualno sobo za pomerjanje. Postavite zali obraz pred webcam in programje vam na nos posadi očala, na zapestje uro ali na telesce predpasnik. Končno, bi dejali, saj je prepoznava lege obraza že lep čas na spisku učinkov kameričnega programja. Le da vam tu ne doda božičkove brade, s katero bi zafrkavali mladež na liniji, marveč izdelek iz spletne trgovine. Nekateri vmesniki premorejo enostavno mahalno ukazovanje, podobno tistemu iz iger za eyetoy. Tako lahko stojiš in obleke menjaš z gestami, namesto da bi moral posegati po miški.

Telefonski nucniki

Opisane metode imajo to skupno hibo, da uporabnika priklepajo pred kamero, namesto da bi svobodno koračil po svetu. Za resničen razvoj obogatene resničnosti zato nekateri označujejo šele razmah aplikacij na mobilnih napravah. Šele te omogočajo nemoteno spoznavanje okolice, obogatene z interaktivnimi vsebinami. Layar, enega najbolj znanih pomočnikov v urbanem okolju za androidne telefone in iphone, smo že spoznali v članku o procesiranju v oblaku. Živi sliki doda ikone, ki označijo lokale, znamenitosti, avtobusne postaje in lokalnega dilerja trave. Za svojo magijo uporablja vse senzorje v napravi: z GPSom ugotovi položaj, s kompasom in pospeškomeri pa usmeritev objektiva, nakar iz oblaka potegne podatke o okolici ter jih prilepi na sliko.

A Layar je le eden v morju tovrstnih nucnikov in ima dosti posnemovalcev, na primer Wikitude World Browser. Nekatera večja mesta, kot sta New York in London, imajo aplikacije za iskanje vhodov v podzemno železnico. Tudi Google ima svoj Google Goggles, ki pa je drugačna stvar: preiskuje fotografije ne le stavb in scen, marveč tudi denimo knjig, in nato v oblaku najde podatke o njih. Tisti bolj avanturistične sorte si lahko pomagajo z dolgim spiskom orientacijskih nucnikov, kot sta 3D Compass in Theodolite. Če iphone usmerite v nebo, bo prišel prav Pocket Universe, ki zna označiti ozvezdja, ker jih ob svetlobni onesnaženosti v mestih skoraj ne razločiš več.

Opisani softver je na papirju videti impresiven, v praksi pa ima težave. GPS v telefonih je v mestih zaradi motenj natančen na približno deset metrov, kar mu ne omogoča, da bi vselej natančno določil, pred katero trafiko stojimo, in zna pomešati ikonice. V nemalo primerih je še vedno v večjo pomoč enostaven zemljevid. V Sloveniji smo poleg tega omejeni na rabo orientacijskih nucnikov, saj nas ima Layar še vedno za neraziskano divjino.

Ozaljšani prikaz pa je le vrh ledene gore zmožnosti, ki jih ponujajo mobilniki. Premičnost so že izrabila tržna podjetja, ki v tujini prirejajo tako imenovane igre v alternativni resničnosti (ARG – alternate reality game). Stvar gre takole: nekam v okolico poskrijejo navidezne objekte, denimo plišaste veverice, nakar na lov spustijo krdelo otrok z iphoni. Ti potem kolovratijo po mestu, iščoč virtualno zverjad, pri čemer padajo v kanalizacijske jaške, ker so bolj osredotočeni na zaslone telefonov kot na resničnost.

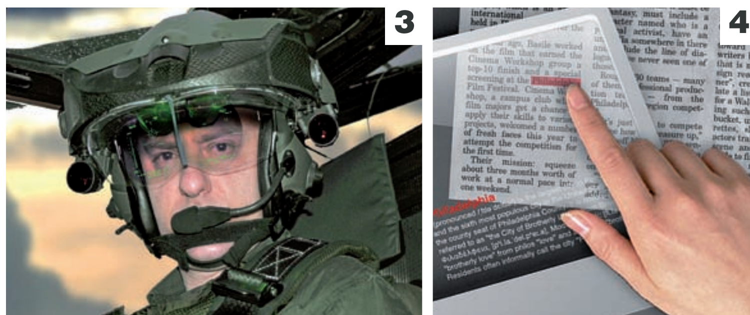
Polresnično igričarjenje

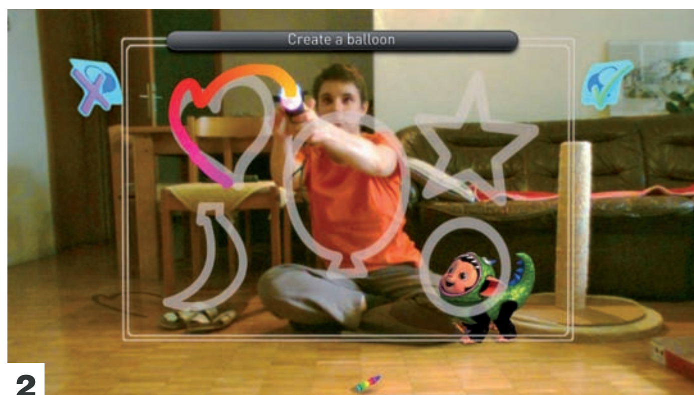
Od iskanja navideznih predmetov do pravih AR-iger je le korak. Prvi zabeleženi tovrstni špil je bil ARQuake iz leta 2000. V njem so nas na ozadju naših stanovanj in sosesk napadale gnusobe iz Quaka 1, mi pa smo jih z bazuko pošiljali v onostranstvo. Žal pa ni šlo za polnopravni naslov, marveč za raziskovalno študijo profesorja Bruca Thomasa, ki je Kvako uporabil enostavno zato, ker je bila primer prilagodljivega grafičnega programa. Tudi naprava, na kateri so AR-Quake poganjali, je bila kaj neprimerna za metanje v zaklon. Igralec, pardon, raziskovalec, je moral s seboj nositi velik prenosnik in kamero, v kasnejših inkarnacijah pa čelado za navidezno resničnost.

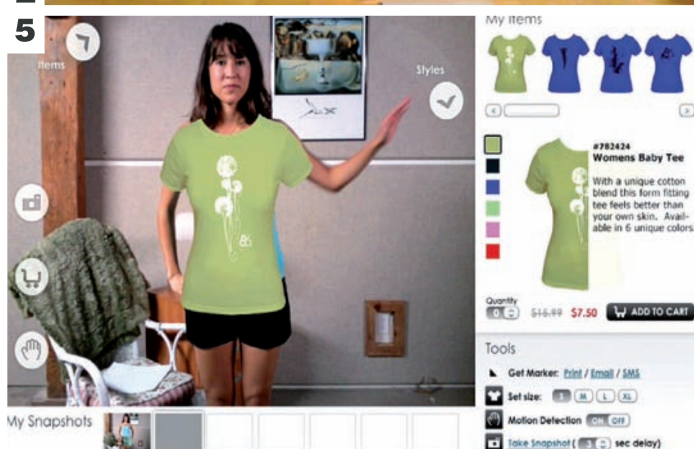
Kar se komercialnih iger tiče, je bil začetnik dobro znani Eyetoy Play. V prvi zbirki miniigric za Sonyjevo kamerico iz leta 2003 si lovil navidezne žogice, boksal in nasploh mahal kot za stavo, pri čemer si bil vpet v igro, saj je bilo igralno področje scena, ki jo je snemal eyetoy. Naslov je do danes rodil slaba dva ducata nadaljevanj in je vzornik kinectovim plesnim ter fitneserskim igram, kjer razbijaš navidezne bloke kock. Najnovejša Sonyjeva inkarnacija te vrste špilov je AR-tamagoči EyePet (Joker 207, 66), v katerem kuštramo opičjaka, ki se kobaca po sobi in prevrača vaze. Zanimivo je, da sta Microsoft in Sony pri oglaševanju teh naslovov izraz augmented reality komajda uporabila. Šele THQ si je dal duška ob svojem posnemovalcu EyePeta za kinect, Fantastic Pets.

Se ga pa založniki brez oklevanja poslužujejo pri naslovih za ročne drkalice. Tudi tu je začetnik Sony z Invizimals za PSP, klonom Pokemonov, ki si jih moral loviti po stanovanju. To si storil tako, da si bežečemu bitju nastavil past v obliki označevalnika iz kartona. Blesave zveri se namreč niso skrivale za omare. PSP je za ta podvig potreboval dodatno kamerico, 3DS pa jo že ima, zato ni presenečenje, da ima AR-igre prednaložene. Archery v njem uporablja papirnati označevalnik za to, da v prostor zasidra tarče, katere ciljamo, medtem ko nas Face Raiders zasuje z letečimi zmeneti z obrazi nas ali naših prijateljev.









(1) Na vse več mestih se bodo pojavljali vzorčasti označevalniki in ko bomo vanje uperili kamero, se bodo na zaslonu rojevali – ja, predvsem oglasi. (2) Z digitalnimi dodatki je najbolj naravno rokovati neposredno, zato ni izjema, če tovrstne igre, kot je Sonyjev tamagoči EyePet na sliki, uporabljajo gibalni nadzor move. (3) Čeladni prikazovalnik v evropskem jurišnem helikopterju tiger. (4) Ena od sanjarij futuristov je ta, da bomo z obogatenimi vsebinami sleherno besedo ali kar objekt spremenili v hiperpovezavo. (5) Nekaj spletnih štacun z oblačili že ponuja navidezno pomerjanje, ki pa se s pravim seveda ne more kosati.

Če preštejemo AR-naslove, je bera še uborna. Nintendo jih sicer za 3DS obljublja veliko, a napovedal ni še ničesar pametnega. Telefoni so boljša platforma, če ste mahnjeni na tako igranje. Zastonjskih igric, v katerih streljamo mimovozeče avtomobile ali sosede v šolskih klopeh, se na App Storu ter androidovi trgovini kar tare. Med konkretnejšimi sta Sky Siege in AR Defender. Prvi je rešetalščina z 32 stopnjami klatenja sovražnih helikopterjev, ki se pojavljajo vse okoli nas, zanje pa imamo zdravila v obliki kanonov in bazuk. AR Defender po drugi plati uporablja pildek, s katerim na mizo pričvrstimo navidezni obrambni stolp. Z gibanjem telefona nato sučemo nanj pritrjeni topič, s katerim je treba odstranjevati naskakujoče tankce. Za dolar gre za simpatično in odlično izdelano igro, ki pa bi ji koristilo več vrst sovražnikov.

Hitimo počasi

Iz zapisanega je moč skleniti, da vas čas niti slučajno ni povozil, če ste nadgrajeno resničnost v tem članku srečali prvič. Oglaševalski prijemi z objekti, ki skačejo iz markerjev, so dvomljive vrednosti in celo tržniki sami si še niso na jasnem, ali se jim podvigi izplačajo. Pravih AR-iger, ki bi se po dolgoživosti mogle kosati s klasičnimi, ni in tovrstni umotvori se trenutno najbolje počutijo na mobidikih. Tudi famozni telefončkasti nucniki, kot je Layar, niso brez težav, predvsem pa niso izpodrinili zemljevidov.

Toda potencial ARja je tudi izven letalskih dvobojev očiten. Videti bankomat s telefonom, ko bi ga sicer zgrešil v temi, je jasna prednost. V prvi vrsti se morata izboljšati natančnost in način prikaza. Držanje telefona pred seboj je nerodno in večinoma lahko informacije enostavneje zaobjamemo z gledanjem tlorisne karte. Ko bomo imeli podatke projicirane na očala, bo to nekaj čisto drugega! Ameriško podjetje Vuzix je nekaterim že znano po očalih za stereoskopsko gledanje v 3D na xboxu 360 in PS3, izdeluje pa tudi naočnike za obogateno resničnost. Ta hip najmodernejši model wrap 920AR uporablja za snemanje okolice dve VGA-kameri, za predvajanje slike pa dva LCDja ločljivosti 640 x 480 pikslov. Vsebine zmore prikazovati v 3D-obliki in je opremljen z zaznavanjem gibanja v vseh oseh. Cena? Malenkost, jurja in pol evrov. Na letošnjem sejmu CES so predstavili naslednika z imenom raptyr, ki bodo prva sončna očala s podatki, projiciranimi kot pri HUDu – na leče. Podrobnosti o prihodu in ceni še niso znane.

V MIT Media Labu gredo v drugo smer. Namesto da bi informacije prikazovali na zaslonu, jih kanijo naslikati direktno na okolico. Eksperimentalni sistem SixthSense tvorijo kamera, projektor in telefon za nalinijsko povezavo ter gnanje programske opreme. Ko denimo v trgovini vzamemo v roki živilo, ga kamera prepozna in projektor nanj izriše dodatne podatke, ki jih lahko maličimo z gestami prstov kot v Minority Reportu. Ker je hardver zazdaj cenen, že tuhtajo o končnem izdelku. Bolj oddaljen je razvoj očesnih leč, ki bi našteto zmogle prikazati brez dodatnih naprav. Optimistične napovedi jih postavljajo nekam na konec desetletja, mnogo pa je odvisno od razvoja organskih in polprosojnih zaslonov. Ravno zastoji pri slednjem nas denimo ločijo od okenskih šip, ki bi se s pritiskom gumba prelevile v AR-prikazovalnik oziroma nekakšen domači okenski HUD.

Ko bo vse to dejansko na voljo, nam fraza 'verjel bom, ko bom videl na lastne oči' nemara ne bo več pomenila tistega kot danes. Že sedaj se ljudje na cesti občasno ponesrečijo, ker preveč buljijo v GPS, namesto da bi dojeli, da jih računalo pelje v prepad. Ja, sem in tja bo treba sneti očala in zaslone.

ARG – ALTERNATE REALITY GAMES

Tako imenovane igre v alternativni realnosti postajajo na tujem vse bolj razvpite in ker se v nekaterih podrobnostih prekrivajo z nadgrajeno resničnostjo, se področji radi pomešata. Toda pri ARGjih gre za drugačen princip: postavljanje igralnih elementov z domišljijsko osnovo v resnični svet. Pri tem digitalne vsebine niso nujnost, marveč gre ponavadi za navadne, oprijemljive predmete. Pogost primer je nalinijsko igranje domišljijskih vlog, ki igralca pošlje z navodili iz hiše (na sonce, NEEE) iskat kak predmet ali podatek. Ker je ravno brskanje za raznoraznostmi ena najbolj značilnih lastnosti ARGjev, so hvaležna tema oglaševanja, ki na ta način pošlje navdušence naokrog v vohljanju za podrobnostmi o komercialnem izdelku. V ta namen jih radi uporabljajo založniki iger: poguglajte za Bungiejevo kampanjo I Love Bees za Halo 2, medtem ko so Valve nekaj fanov primorali v slične akcije pred izidom Portala 2. Te vrste igre imajo velik potencial za uporabo tehnologij obogatene resničnosti. Denimo tako, da mobilni telefon postane vir navodil za pohajkovanje. Primer je v tekstu opisani lov na navidezne veverice, kot tudi špil Parallel Kingdom za iphone in androidne mobilnike. Gre za mmorpg, v katerem se lik giblje glede na naše sprehajanje po resničnem svetu, kot ga zaznava GPS. Da fentaš kako pošast ali srečaš soigralca, moraš torej vzeti pot pod (taprave) noge.

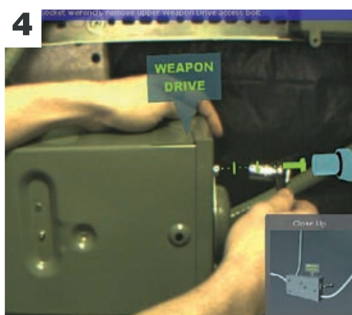


1



2


3



4



5

(1) Adidas je šel pri uporabi markerjev še dlje in jih natisnil na omejeno serijo superg 'originals AR gamepack series'. Z njimi na zaslonu oživi še bogatejša soseska kot zgolj s sprintano, promocijsko kodo. (2) Telefončkaste igre, ki dodajajo digitalne podobe na tapravo sliko, kot je AR Defender, so v porastu. Ni vrag, da bo vse več ljudi v lokalih čudno mahalo in poskakovalo okrog svojih miz. (3, 4) Naglavni prikazovalnik, ki vojaškemu mehaniku z nasveti pomaga pri popravilu strojev. (5) Lego je začel svoje trgovine s takimi kioski opremljati pred tremi leti in očitno je, zakaj so postali velik uspeh.

Moja digitalna špajza

Ko bi le lahko imel vse podatke spravljene na enem mestu, dostopnem od povsod, zavzdihne Quattro. Ampak hej – saj jih lahko ima! Odgovor so diskovni sistemi NAS. Z Raveerjem na telefonski zvezi zato preizkusi, kako se naprave, nekdaj rezervirane za poslovni svet, znajdejo v domačem omrežju.

V sodobnem domu imamo kup naprav, ki se hranijo s podatki v digitalni obliki. Na eni strani so računalniki, igralne konzole in predvajalniki večpredstavnih datotek, na drugi poplava mobilnih, takisto omreženih napravic, kot so ipad ali kaka druga tablica, pametni telefon, nemara celo hladilnik. Vsem je skupno, da umejo kazati vse sorte vsebin.

Nekdaj je to nalogo opravljal glavni ali edini računalnik pri hiši, ki je rabil peki ploščkov, kopiranju na kartice in USB-ključke ali sinhronizaciji po kablu. Robo je bilo treba torej fizično prenesti na medij, ki ga je druga naprava znala brati. DVDji so bili svojčas v ta namen idealni, a zdaj je cena na gigabajt že nekaj časa v prid trdim diskom, kjer so podatki itak hitreje ter bolj enostavno dostopni. Zato so tudi v domačih okoljih vse bolj priljubljeni sistemi NAS – Network Attached Storage iliti omreženo skladišče podatkov. Ti filme, glasbo, fotografije, dokumente in nenazadnje igre shranjujejo na enem mestu ter jih delajo široko dostopne.



NAS si je najbolje predstavljati kot še en računalnik v omrežju, katerega edina naloga je ponujati dokumente in medijske vsebine vsem mogočim odjemalcem.

Zunanji disk za vso hišo

NAS je kljub kunštnemu imenu preprosta reč. Gre za škatlico z enim ali več diski, ki jo priklopiš lokalno omrežje, nakar so podatki v njej na voljo vsem napravam. Enako, kot bi disk v svojem računalniku dal v skupno rabo. Podobno kot številne domače usmerjevalnike (routerje) te napravice običajno poganja ena od okleščenih različic Linuxa. Sistem po zaslugi različnih servisov in protokolov poskrbi, da je vsebina vidna tako PCju z Windowsi kot macu, playstationu 3, xboxu 360 ... Najpogosteje gre za Sambo, priljubljeno odprtokodno implementacijo Microsoftovega protokola CIFS / SMB, ki v okenskem okolju skrbi za skupno rabo datotek in tiskalnikov ter za zvok in sliko Universal Plug and Play.

Omreženo skladišče podatkov je v bistvu okleščen računalnik, ki zaradi svoje namenskosti ne potrebuje požrešnega procesorja, grafične kartice in ostalih pritiklin. Nuca le kontrolnik za diskovje in mrežno kartico, zaradi česar je ustrezno cenejši, najmanjši modeli pa niso nič kaj večji od običajnih zunanjih diskov. Nanj takisto ne priklapljaš tipkovnice in zaslona, marveč ga upravljaš s spletnim vmesnikom, dostopnim z drugega računalnika. NASi drugače že iz tovarne pridejo nastavljeni za tipično domačo rabo in vse, kar moraš storiti, je vpisati omrežne nastavitve. Oziroma še tega ne, če uporabljaš DHCP, ki sam dodeljuje omrežne naslove.

Ponavadi je pametno narediti še nove uporabnike in jim dodeliti dostopne pravice, zaradi enostavnosti pa je mapam v skupni rabi dobro dodeliti črko pogona. A to so napredne finte. S podrobnejšimi nastavitvami ali brez njih omrežna špajza v glavnem mirno melje v kotu, ne da bi zahtevala pozornost. Podatke nudi štiriindvajset ur na dan, ob čemer porabi znatno manj elektrike kot vključen računalnik, predvsem pa je tiho.

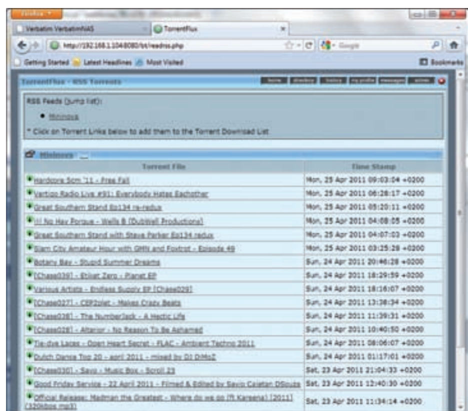
Malčki, ki zmorejo

Najmanjši modeli so logično najcenejši. Verbatimova serija gigabit NAS in mybook NAS, ki ga izdeluje Western Digital, staneta 120 oziroma 150 evrov in imata v drobovju le po en disk, tipsko en terabajt. A kljub drobnosti sta obe napravici čisto zaresni in poleg skupne rabe diskov poganjata kopico softvera. Mybook zna biti medijski strežnik in pretakati filmske, slikovne in glasbene vsebine na omreženi predvajalnik, ki razume protokol UPnP A/V, recimo na playstation 3 in xbox 360. Preprosto se v njunih menijih prikaže kot še ena naprava s podatki, podobno, kot bi vanju priključili zunanji disk. Sprotnega prekodiranja zavoljo šibkega procesorja pa tak NAS-mlinček žal ne zmore, kot to počnejo Okna z Media Centrom ali kakim drugim delitvenim programom, kot je PS3 Media Server. Zato se je smiselno podučiti, katere formate in podnapise, če sploh, vaš izbrani predvajalnik podpira. Sukanje HD-filmov .mkv s PS3 v tem primeru recimo ne pride v poštev. Kako se tem rečem streže, smo obširno pisali v Jokerju 178, članka id na Joker.si: 4868. Omeniti velja še, da je za tovrstno početje



Večino enot NAS iz spodnjega cenovnega razreda lahko na oko zamenjaš za običajen prenosni disk, kar pa niso. Ob nakupu se je pametno pozanimati tudi, katere funkcije omogoča. Podpora za PC in mace je vedno privzeta, medijski strežnik za konzole, Itunes in podobno pa niso nujne. Verbatim ima vse našteto.

konzolo v omrežje pametno povezati s kablom, če je možnost, kajti brezžični povezavi se ob HD-videu rado kolcne. Nadalje se mybook NAS dobro razume z Applovim arhivskim sistemom Time Machine, tako da je primeren tudi za jabolčnikarje.
Verbatimova škatlica poleg naštetega ponuja strežnik FTP in skupno rabo tiskalnika na vratih USB. Tako ti ni treba vklapljati računala, če hoče kdo drug uporabiti tvoj tiskalnik. Poleg protokola UPnP zna njihov medijski strežnik prikazovati slikovne in video vsebine še čez spletni vmesnik, s čimer poskrbi za pametne telefone, ipad in wii, ter predvajati internetni radio v Winampovem načinu Shoutcast. Kot češnja vrh torte je tu odjemalnik za Bittorrent, ki je sicer linuxaško neprijazen, a deluje.



Gigabit NAS upravljaš s spletnim vmesnikom, ki je dosti podoben tistemu v usmerjevalnikih. Itak, saj ga poganja Linux. V praksi to pomeni raznovrstne dodatne servise, recimo odjemalo sandokanskih vsebin TorrentFlux.

Saj ne rečem, kdor ima računalo ves čas prižgano in povezano v hišno mrežo, se mu to ne zdi nič posebnega. A običajnemu človeku vse te funkcije pridejo prav, četudi si z njihovim usposabljanjem malo beli glavo. En ali dva terabajta skupnega prostora, ki je vedno na voljo in se zna samodejno varnostno kopirati, obenem pa cukati robo s spleta, ni mačji kašelj. Si predstavljaš, da se vrneš domov po dveh tednih, vključiš xbox in samo pričneš gledati zamujene nadaljevanke, saj je za vse poskrbel odjemalnik torrentov na NASu, nakrmljen z RSSi? Res je, obstajajo mnogi 'gusarski' predvajalniki, ki takisto sesljajo torente in predvajajo piratske HD-vsebine v vseh mogočih formatih. Ne znajo pa robe na svojem disku deliti z omrežno soseščino.
Problem Verbatimovega gigabit NASa in WDjevega mybook NASa je razširljivost. Zavoljo varčnosti je podatkovni disk hkrati sistemski, zato ga ne moreš zamenjati. Lahko sicer v USB-režo priklopiš zunanji disk, vendar je to bolj partizanska rešitev. Kdor ima potrebe po večjem skladišču podatkov, se bo moral ozreti po zmogljivejših bratcih.



Shramba od zadaj: mrežni priključek tipično podpira hitrost do enega gigabita. Reži USB sta namenjeni prenosnemu disku ali tiskalniku, ki je potem v skupni rabi vseh računalnikov.

Če bi hotel več

Tudi med večjimi napravami NAS je izbor pester. Tu najdemo podjetja, kot so Synology, Qnap, D-link, Buffalo, Maxtor, Netgear in ostala imena iz mrežnega sveta. Tovrstne naprave imajo zmogljivejše procesorje, ponavadi dvojedrne, in prostora za dva do pet diskov. Ja, rekel sem prostora, kajti slednje moraš kupiti posebej. Cena se prične nekje pri 250 evrih in se za domače naprave konča pri dobrem tisočaku. Kar je več, je namenjeno rabi v podjetjih in število ničel na koncu ustrezno poskoči.
Večji NASi so opremljeni s krmilniki RAID in omogočajo tako zrcaljenje kot prepletanje, kar pomeni, da je poskrbljeno tako za varnost podatkov kot za hitrost prenosa. Če kanite NAS uporabljati kot arhiv za kritične podatke, je način RAID 5 pametna izbira. Teoretično in ob sproščeni mreži dosegajo prenose do 80 megabajtov na sekundo, kar se sicer ne more primerjati z USBjem 3.0, a je več kot spodobna cifra. Če se ti gre bolj za prostor kot hitrost, ponavadi poznajo način JBOD (Just a Bunch of Disks), s katerim dajo na razpolago poslednji gigabajt.
Dražje napravice podpirajo menjavo in dodajanje diskov med delovanjem, da lahko digitalno shrambo enostavno nadgradimo oziroma zamenjamo mrtev disk, ne da bi izgubili dragoceno pornografijo. Močnejši hardver takisto nima težav, če do njega dostopa več požrešnih odjemalnikov naenkrat. Ker so v igri večji denarci, ponavadi tovrstni sistemi ponujajo bolj izpiljeno nadzorno in dodatno programje, kjer prednjači Synology. Na določene pa lahko namestiš (ali jih hekneš) tudi kako aplikacijo za vnaprejšnje prekodiranje, kot je TVersity. A to so že zelo napredni heci.



Tudi imena iz poslovnih vod po novem izdelujejo hišne sisteme. Med njimi je Synology ena najboljših izbir, predvsem zavoljo odličnega nadzornega programja in širokega nabora dodatnih funkcij.

Pa saj to počne računalnik!

Nedvomno. Še več, na spletu obstaja kup mikro in namenskih distribucij Linuxa, ki iz starega abaka napravijo spodoben NAS. Nihče ti ne brani, da ne bi vzel hudega atoma na plošči microATX ali tegre, ga s par diski vred zadegal v lično ohišje in si s tem NAS naredil sam. A to je domena tistih, ki se radi ukvarjajo s tovrstnimi projekti, imajo odvečen hardver ali že upravljajo z malo večjim omrežjem, v katerem neko računalo opravlja vlogo strežnika. Morda je to delovna postaja, ki je neprestano vključena. Seveda pa lahko v slednjem primeru drugi pozabijo na gledanje filma, medtem ko gazda nabija Crysis 2.
Zato zna biti investicija v namensko napravo NAS na mestu tudi pri znalcih. Še bolj je primerna za tistega, ki se noče ubadati z nastavitvami ali strojno združljivostjo, ampak hoče reč le priklopiti in uporabljati. Z računalnikom, xboxom in ipadom. Kadarkoli. In z vsemi podatki na enem mestu.

Táblica in kreda

Navi privleče domov še eno wiijevo pritiklino, ki se z ostalimi stepe za primat na kavču. Ko razmišlja, kam bo z vso to belo plastiko, ne pride do pametnih zaključkov.

Wii je dobil že toliko hardverskih dodatkov, da se iz njih dela gvano. Nekateri so enostavni podaljški za daljinca, recimo loparčki, seti boksarskih rokavic in streljaški zapper. Spet drugi so bolj domišljeni in zapleteni. Ravnotežna deska in vtič motion plus sta primera, ki wiijeve možnosti igre konkretno razširita. Prva za igranje vpreže celo telo, drugi močno poveča natančnost zaznave gibanja.

A kakor je wiijeva dopolnilna orodjarna zanimiv in raznolik svet, imajo vse te pritikline skupno usodo. Ko se začetni izbor iger upeha, se založniki z matičnim Nintendom na čelu potuhnejo in podpore ne nadaljujejo. Zato dodatki izgubijo smisel in utonejo v pozabo. Igralci pa se spet in spet jezimo, ker smo šli na limanice in krami na omari dodali novo prašilno relikvijo. Toda kljub ponavljajočim fiaskom se wii svoji maškaradi kar ne more odreči. Zdaj je dobil še svojo tablico za risanje.

Poligon za črte

Čeprav Udraw sledi belo-modri estetiki, ni Nintendov izdelek. Gre za domislico založnika THQ. Zgledovali so se po grafičnih tablicah, ki so sicer namenjene risanju v računalniških programih. Še ena vzporednica je Segina prastara konzolica pico.

Tudi pri udraw je osrednji element na dotik občutljiva ploskev formata A6 s priloženim pisalom. Tablica je namenjena uporabi z wiiljincem, saj samostojno ne deluje. Wiiljinca vložiš v namensko režo in ga priklopiš s kratkim kablom. Pred tem ga moraš osvoboditi morebitnega podaljška motionplus in silikonske zaščitne srajčke. Daljinec tablico oskrbuje z energijo in ji omogoči zaznavanje nagiba. Poleg tega prispeva gumbe, njegova kazalna vloga pa pri tem ni ohranjena, saj se infrardeči sprejemnik pogrezne globoko v tabličino ohišje.

Namesto mahanja po zraku je nadzorna metoda ožičeno pisalo, ki je debelo kot običajen marker. Onegaj ima en dodaten knof pod kazalcem in drugega v konici, ki jo lahko pritisneš navznoter. Podlaga je občutljiva že na bližino konice, tako da se je za vodenje kurzorja ni treba neposredno dotakniti. Z drugimi pisali in na dotik prstov pa ne deluje.

Osmisli me

S peresom torej vlečeš črte, rišeš, barvaš, drezaš in podobno. Natančnost ni vrhunska in šepa zlasti ob robovih zaznavne površine. Ob tem tablica ni združljiva z wiijevo obstoječo knjižnico iger, zato so THQjevci pripravili namenski naborčič. Eno aplikacijo, risarski program Udraw Studio, dobiš že zraven. Tudi ostale igre veliko stavijo na likovno ustvarjalnost, čeprav se njihove možnosti glede na nafrfuljenost in prijaznost uporabe razlikujejo. Poleg prostega risanja imaš povsod pobarvanke, štampiljke in podobne aktivnosti. Vsem igram je skupno, da so plitke, kratkotrajne in ciljajo predvsem na mlajše otroke. Vtise o špilovju, ki je trenutno na voljo, smo strnili v okvirčku. Nabor kanijo sicer krepiti, konec maja denimo prihaja Kung Fu Panda 2. A temne slutnje, da bo podlaga sledila ostalim wiijevim hardverskim fosilom, so velike. Obenem nadzorna metoda ne deluje zares sveže, saj smo jo v bolj priročni obliki že videli.



Udraw studio ima velike in barvite ikone, med katerimi tiči predogled tvoje risbice. Žal pa logika in intuitivnost menijev nista najboljši.

Draga šola

Udraw je s svojo robustnostjo in preprostim programjem namenjen otrokom. Gre za igračo in ne za uporabno orodje, ki bi vzburilo odrasle in wii spremenilo v slikarsko platno. S tem ni nenazadnje nič narobe, problem tiči drugje. Tablica v kompletu z risarskim programčkom in brez dodatnega daljinca stane okrog 70 evrov, dodatni špili pa so po tridesetaka. Cena je za izdelek takega dometa preveč zasoljena in ni daleč od vstopnih modelov resnih grafičnih tablic, kot je Wacomov bamboo. S tem, da so slednje bolj elegantne, širše uporabne in omogočajo prstne večdotikovne karafeke ter podobne bonbončke, kar je wiijevi tablici tuje. Ker je udraw ozko usmerjen na wii in se ga ne da ponucati še na PCju, ne bo rasel z otrokom. (Morda se stanje spremeni konec leta, ko sta napovedani še različici za PS3 in xbox 360.) Možnost shranjevanja slikarij na SD-kartico je le pesek v oči, saj so sličice borne ločljivosti. Samo risanje sicer ponuja nekaj dolgoročne privlačnosti, a obeti niso rožnati. Začetni nabor iger je hudo neizviren in dvom, da se bo podpora v prihodnje bolj razcvetela, je upravičen.

Risalna vsebina

Udraw studio

Udraw Studio dobiš v kompletu s tablico. Čeprav imajo tudi ostale tri igre vdelan risalni modus, je namenski studio vendarle močnejši. Na izbiro so različna pisala, več tipov platna, palete, skupek filtrov, možnost zrcaljenja in kapalka za izbor barve. Naprednih danosti, kot so plasti, označbe, rezanje in podobne uporabnosti, tukaj ni, je pa vključena možnost ogleda posnetka svojega ustvarjanja.



Svoje kvadratno platno lahko postaviš v različna okolja, od plažne hišice do kafičev, jezer in prijaznih gričkov. A resnici na ljubo bi bilo bolje, če bi te kozmetične robove raje porabili za hiter dostop do funkcij. Te je treba stalno klicati iz skritega menija, kar je neudobno. Tudi wiiljinčeve gumbe bi lahko izkoristili bolj modro. Risbe so na ogled v galeriji, shraniš pa jih lahko na kartico SD in jih preneseš na računalo. Žal je ločljivost ubožnih 576 x 396 in nenastavljiva, risbo pa skazi še vodni žig. Pod črto je Studio sicer delujoč in dostopen mali atelje, vendar je občutek igračast, omejujoč in brez možnosti nadgradnje.

Pictionary

Pictionary je elektronska oblika priljubljene namiznice, kjer z meti kocke potuješ po igralni plošči in ob tem rišeš, soigralci pa morajo ugibati, kaj ustvarjaš. Tablica je za to kot nalašč. Pictionary ima od celotnega udrawovega nabora najbolj priročen, preprost in kul vmesnik za risanje. Svinčnik in ostala pisala proizvajajo realistične zvoke, dostop do barv je lahek in prav tako do orodja za risanje oblik. Pri tem lahko izbiraš težje naloge za odrasle in lažje za otroke. Poleg klasičnega se lahko lotiš načina pictionary mania, ki zadeve razgiba tako, da moraš uporabljati samo prednastavljene oblike ali ravne črte, se boriti z vrtečim listom in podobnimi oteževalnimi okoliščinami.



A kljub tem popestritvam igri ne uspe preseči praznine in sterilnosti. Čeprav spominja na Mario Party, nima popestritev in animacij. Še huje pa je, da brez živih soigralcev nimaš s špilom kaj početi. Niso namreč pomislili na umetno pamet in na igranje po spletu, kar je zvezdniški element iphonovega Depicta. No, četudi zbobnaš skupaj druščino, je Pictionary le drug medij za znano igro. Tablico si je treba izmenjavati, ročnega izbiranja v menijih je veliko in označiti je treba celo, kdo je pravilno odgovoril. Zato je špil precej kilava naložba. Kljub dobremu risalnemu vmesniku je bolje, če ostanete pri kracanju na zaresen papir.

Spongebob Squigglepants

S Spongebobom smo dobili še enega člana družine zbirk miniiger. Vtis je sprva zelo otroški, saj te v akcijo vpelje posnet gusar, ki je tak, kot bi skočil iz živ žava. A to je varljivo, saj je srž mnogo bolj nabrita in se zgleduje po WarioWaru.



Predstavitev je osnovna in načrtovana kot zid z slikami, ki se postopno odkrivajo. Vsaka je tematska enota: sediš v kinu pred grozljivko, družiš se s stripovskimi junaki in obiščeš rock koncert. Sistem je tak kot pri Wariu in ti v glavo pošilja niz nekajsekundnih igric, kjer je treba v hipu pogruntati nalogo in ustrezno ukrepati. Pred vsako igričko je namig, za katero nadzorno metodo gre. Po plošči kracaš, jo treseš, tapkaš in vlečeš črte. Kot muha bežiš pred lopatico, vržeš vrečo smeti v kanto, oblagaš pico, plešeš, podpisuješ in zvabiš minico iz tehničnega svinčnika. Pri tem ima glavno vlogo spužvek s svojo podvodno druščino.

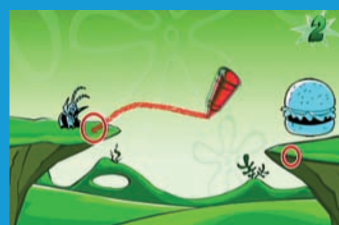
Mnogo idej je maznjenih neposredno iz WarioWara in špil se trudi imitirati tudi njegovo pisanost ter odštekanost. Tu mu delno uspe, a hkrati je Spongebobova norija kratka, brez večigralstva in številnih for, ki so WarioWare spravile na zasluženi prestol.

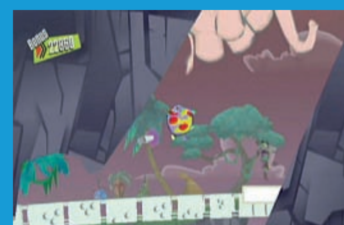
Dood's Big Adventure

Dood oziroma Kracek je stricelj, ki se prebija skozi šestdeset ploščadnih stopenj. Razdeljene so v štiri sklope, ki so si različne glede na nadzor. V enem z markerjem rišeš odbojne površine in z dotiki klofutaš sovražnične. V drugem se Dood napihne in odlebdi v zrak, tvoj flomaster pa je vetrnica, ki ga s pihanjem usmerja. V tretjem Kracka zapakiraš v kroglico in z nagibanjem plošče rušiš hitrostne rekorde, v četrtem pa si postavljen pred težavno nalogo usmerjanja milnega mehurčka. Občutek nadzora je plavajoč in zaznavanje pritiskov nenatančno. Posebnost je v tem, da so mnogi elementi igralne okolice kot tabula rasa – beli in nepopisani. V ločenem načinu imaš na voljo osnovna risarska orodja, da silhuete po želji porišeš. Tako oblikuješ Dooda, sovražnike, opore in druge elemente okolice. To spomni na Drawn to Life za DS in neodvisnico Mightier. Doodovo plonkanje se s tem ne ustavi, saj bo razgledan igričar prepoznal elemente iz iger Max and the Magic Marker, Sonic in LittleBigPlanet. Špil tako nima lastne osebnosti in deluje kot kratek, nenavdihujoč kupček pokradenih idej. Igra se kot tehnološki demo, ki je nastal izključno zaradi osmišljanja tablice.









De Blob 2



Spet je čas za packanje! Črnuhi iz veselja se očitno še niso naučili kozjih molitvic, saj so spet navalili s čebri tinte. Svet je pod njihovim škornjem izgubil pisanost in razpadel v siv betonski gozd. V vlogi simpatičnega Bloba, cmoka barve in poguma, ki ga nadzoruješ v pogledu od zadaj, se prešerno smejoč znova spoprimeš z zavojevalci in se lotiš delanja reda.

Oziroma nereda, saj so tvoje platno oglasni panoji, pusta pročelja, mrtva drevesa in mrke luže črnila, čopič pa ti sam. Ko se pod tvojimi dotiki na fasade vrača življenje, iz hiš prilezejo pajacki. Z nekaj brizgi barve tudi njih iz žalostnih sivčkov spremeniš v vesele palčke. Ta setev sreče je hudo zadovoljujoča. Ob tem vse skupaj ni zgolj preprosta pobarvanka, saj v ozadju bobnijo odraslejše teme z mnogimi obrazi politične represije. Ko cefraš mreže propagande in poslušaš tožbe zatirančkov, se spomniš na Beyond Good & Evil, ki ravnokar doživlja visokoločljivostni preporod.

Barve življenja

Blob je v osnovi prosojen in se obarva tako, da se zvrne v kak bazen ali useka hodečo epruvetko. Vrača se sistem treh osnovnih in treh namešanih barv. Iz rdeče, rumene in modre namiksaš oranžno, zeleno, vijolično in rjavo. Toda spekter ni vključen zaradi lepšega, marveč je važen del obveznih izzivov, ki ti jih igra stalno meče na pot. Bajte moraš odeti v zapovedane odtenke, aktivirati barvno občutljiva stikala in paziti na sovražnike. Sploh zoprni so tušometalci in leteči krožniki, ki te ugrabijo ter zabrišejo v črnilo. Slednje je škodljivo in če se umažeš, moraš hitro najti vir čiste vode in se sprati. Nate prežijo tudi druge okoljske nevarnosti, od ognja do električnih plošč, prepadov in bodic. Vse to ti sesa življenjsko-barvne točke in ko se docela posušiš, si ob življenje.

K sreči trirazsežna ploščadna akcija ni pretežka. Blob kot zdrizast buhtelj sicer ni višek gibčnosti, ima pa odlično sposobnost, da nacilja ključne elemente okolice. Pri večjem številu sovražnikov, epruvet z barvo ali tarčnih ploščadi je mogoče fletno preskakovati tudi v več ravninah. Poleg tega lahko med skokom za kratek čas drsiš ob steni in se od nje odrineš. Dodatne, časovno omejene sposobnosti dobivaš iz krogel, ki so postavljene na strateških mestih stopenj. To so ščiti, mavrični bonusi za katerokoli barvo, kovinski plaščki in podobno. Žal je vse to nastavljeno zelo namensko in kake ustvarjalnosti pri rabi ni. Z zbiranjem kartic pa Bloba za stalno bildaš, da vase sprejme več barve, zniža porabo in podobno.

Kaplja in curlja

Da ti je v obsežnih betonskih planjavah bolj jasno, kam in kako, vključiš kompas. Z njega je razbrati smer naslednjega izziva, lokacije barv in izvirov vode. Škoda le, da v višinsko razgibanih stopnjah ni najbolj uporaben. Nivoji so tudi drugače jako razprostranjeni in naloge te po njih dodobra sprehodijo. Slab ducat nivojev te z mestnih ulic odpelje na univerzo, počitniški otok,v industrijske obrate in ostale kraje sodobnega življenja. V jamah in poslopjih čemijo sekundarne podstopnjice, ki so v nasprotju z zunanjostjo dvorazsežne. Tudi tu je ogromno barvnih stikal, ki jih je treba počiti za napredovanje. Ko opraviš posamezne odseke, se pojavi še knof za transformacijo, da področje dokončno rešiš črnila. Učinek je viden in ko pogledaš nazaj, si na svoje delo presneto ponosen.

A kolikor šarma se skriva v posameznih elementih, igro duši neposrečeno načrtovanje. Od začetka še gre, a večina kasnejših stopenj je mnogo predolgih. Ko v vsaki zabiješ debelo uro ali dve ter robotsko izpolnjuješ nerazgibane zadolžitve, začneš gledati precej pisano. Od vedno enakega drila goltanja barv, iskanja stikal in bodenja s sovragi ti postane domala slabo. Z osvobajanjem jetnikov iz celic in obnavljanjem strojev v tovarni osvežilnih pijač ni samo po sebi nič narobe. Narobe je to, da se eni in isti prijemi ponavljajo nerazumno dolgo in se vlečejo kot jara kača. Ko obetavni recept tone v plimi lastnega akrila, ki si ga obilno goltal že v prvem delu (J184, 81), se ti prav trga srce. Namesto da bi užival, se packanje izrodi v nepričakovano breme.

Niti raziskovalna svoboda ni tista prava, saj te stiska časovna omejitev. Če ne letiš disciplinirano od izziva do izziva, ura hitro odtiktaka in ti odtegne življenje. Dodatne sekunde dobiš z raziskovanjem, malanjem in reševanjem stricljev, a vse to spet terja nekaj časa. Tako si kmalu ujet v začaranem krogu hitenja. Precej nekul za igro, ki je svoj sloves zgradila na brezskrbnem vandranju.

Ura je odbila

Čeprav je špil prvenstveno namenjen enemu, premore dve obliki za druženje. Soigralec lahko postane Blobova pribočnica Pinky, ki je omejena na štrcanje barvnih kapelj. Drug način je enakopravno večigralstvo na razdeljenem zaslonu. Tu se je mogoče pomeriti v ločenem naboru stopenj, pleskarski izzivi pa mešajo tekmovalnost in sodelovanje.

Poleg tega je moč packanje zdaj izkusiti na vseh treh sodobnih konzolah, saj Blob ni več omejen na wii. Tu igraš z navezo daljinca in nunčaka, ker pa ni potrebe po kazanju in risanju, na xboxu 360 in PS3 plošček deluje čisto dobro. Uporaba mova je na playstationu opcija, vendar je tu naveza manj udobna kot Nintendova. Potrebuješ namreč navigacijski kontroler, sicer se moraš oklepati enega od rogljev ploščka. Kdor poseduje ustrezen televizor, s lahko na PS3 oči napase še na tridimezionalni sliki.

Očesna lizika De Blob 2 vsekakor je. A glede na enico so dostavili premalo novosti in resno zarili, kar se tiče trajnega užitka ob igranju.

69 *Navi potegne čopič iz terpentina in odkrije šop razcefranih ščetin.*

wii / PS3 / X360 **Blue Tongue / THQ**

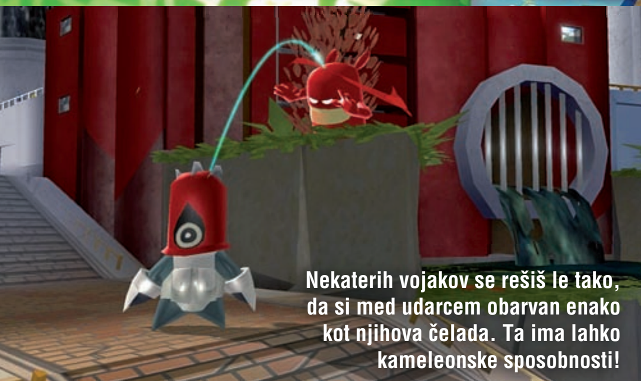
Epruvetke so priročen vir barve, a zahtevajo načrtovanje. Če jo Blob zdajle užge, se bo iz vijoličnega spremenil v rjavega.



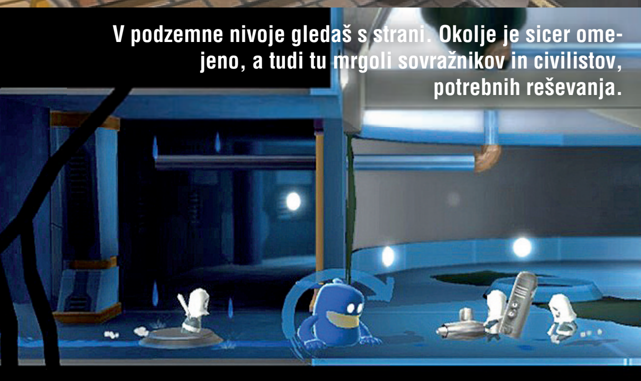
Vojaki črnilnega odreda so zoprni pobje. V primeru pretepa lahko z vrha stolpnice zgrmiš čisto na dno. Pot nazaj je dolga.



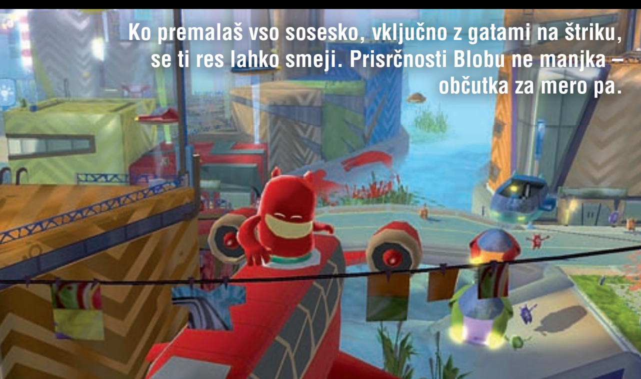
Tla niso edina pohodna površina, saj antigravitacijska polja omogočijo lazenje po zidovih. A treba je paziti, saj se ugašajo.



Nekaterih vojakov se rešiš le tako, da si med udarcem obarvan enako kot njihova čelada. Ta ima lahko kameleonske sposobnosti!



V podzemne nivoje gledaš s strani. Okolje je sicer omejeno, a tudi tu mrgoli sovražnikov in civilistov, potrebnih reševanja.



Ko premalaš vso sosesko, vključno z gatami na štriku, se ti res lahko smeji. Prisrčnosti Blobu ne manjka – občutka za mero pa.

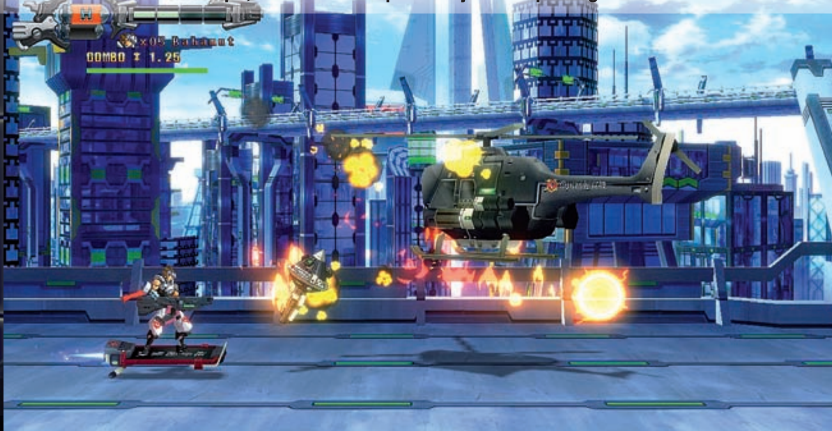


Oklepljena vrata na spodnji sliki so poleg melodijice pred vstopom v menije eden redkih konkretnejših pomežikov, ki kažejo na Uprisingov mogočni rodovnik. Igra pa z dozo humornih animacij spomni še na odlični Metal Slug.



Nekateri ljubitelji serije Contra zaradi uvedbe energije vihajo nosove. A pozabljajo, da jo je že pred sedemnajstimi leti imela japanska verzija špila Contra: The Hard Corps, katere uradni preddel je HC: Uprising!





Hard Corps: Uprising

Arc System Works izven pretepaške skupnosti niso znana programerska hiša. Jih pa zato lomilci virtualnih kosti avajo, ker so ustvarili kulska serijala Guilty Gear in BlazBlue. Ko je Konami obelodanil, da nameravajo svež odvrtek legendarne, od strani gledane teci-in-streljaj franšize Contra zaupati ravno njim in ga nato ponuditi kot dolpotegljiv naslov za xbox 360 in PS3, je pri tem kljub praskanju po glavi marsikoga prijetno zaščemelo.

Risanka

Takoj pri uvodni špici dobimo občutek, kot bi pritisnili tipko 'predvajaj' z najnovejšim animejem v čitalcu ploščkov. Izredno stilska, tokijska podoba, podprta s kitarskimi rifi, se nato povsem neproblematično pretopi v sam špil. Glavnina dogajanja je namreč nadvse tekoče animirana, razen 3D-okolice in večjih bitij pa je vse izrisano v obliki 'staromodnih' dvodimenzionalnih gibljivih sličic, sprajtov. Najsi gre za premikanje glavnega lika ali neštetih sovragov, ki jih srečamo na uničevalskem pohodu.

Zgodbica je, kot se za to častitljivo serijo 'spodobi', nepomembna. Važno je le, da kot nje dni (Contra je seve ženskega spola) v pogledu od strani napredujemo proti desni in pokamo vse, kar se počiti da. Držimo lahko dve različni orožji, ki jih dobimo iz obarvanih letečih frčafel. Te nam pustijo mašinko, razpršen strel, sledilni laser, raketo, plazemsko puško ... Vsak dotik s sovragom nam izbrani šmajser vzame.

Do tu vse po starem kopitu. A tokrat lahko bildamo orožja s pobiranjem iste sorte kanona za do trikrat večjo moč, naš lik pa je mnogo bolj gibčen in trdoživ kot v starih Contrah. Dotik s sovražnikom namreč ne botruje instantni smrti, temveč le izgubi koščka energije. Na izbiro imamo dva frisa – Bahamuta in Krystal, ki se razlikujeta predvsem po hitrosti premikanja ter energiji. Dec je počasnejši in prenese tri udarce, medtem ko je punčara malce hitrejša, a zato izgubi življenje že po dveh napakah. Oba junaka lahko tečeta (hiter dvojni vnos premika v izbrano smer), izvajata dvojni skok, se odrivata v zraku za dodatno premagovanje razdalj ter odbijata sovražne krogle, če imamo za to dovolj dobre reflekse. Oziroma jajca.

Contra, ki ni Contra

Da ne bo pomote, špil je še vedno zajeban. Morda tako kot Contra 4? Njah, ni tako lase puleč. Med drugim zato, ker poleg osnovnega modusa arcade nudi še način rising. V njem odklepamo in izbiramo poljubno začetno stopnjo, poleg tega pa nam tu dosežene točke prinašajo denarce, s katerimi nabavljamo dodatna življenja, večjo zalogo energije (do šest enot), močnejša orožja in sposobnosti, kot je izmik sovragom pri teku. Ta modus rabi kot odličen trening za glavno kampanjo in kot pomagalo tistim, ki igre nimajo ne volje, ne časa drkati vedno od začetka. Poleg tega se začetni štirje krediti, ki omogočajo nadaljevanja, hitro kopičijo in v roku nekaj uric nam špil šenka 573 žetonov, ki veljajo tudi v avtomatnem načinu. Kul.

Eksplozija, vodi me

Iz osmih nivojev, po katerih se pojamo, kar šprica domišljija. Če je prva stopnja še najbolj podobna klasični Contri, kjer se čez živi pesek v puščavi in odpuljene soldate z bizarnimi kapucami prebijamo do velikega čvrstega šefa, so naslednji leveli zmerom bolj kompleksni. Že naslednje prizorišče v obliki džungle nam poleg izdatno animiranega zelenila po tleh in drevesih servira zakrite snajperiste, mehanske krokodile in strupene rože. Vsaka stopnja ima povsem svojo temo, ki ne popusti do kraja in se odraža v sovragih ter pristopu k akciji. Tako se znajdemo v ancientnih ruševinah, kjer poleg netopirjev prevladujejo pasti v obliki špic in kotalečih se skal ... drvimo po avtocesti, umikajoč se avtomobilom, kjer v finalu srečamo gradiusovskega šefa na čisto pravi šutemapovski način ... se peljemo z vlakom ... varujemo znanstvenika pri begu iz laboratorija ... in v kartonskih škatlah metalgearovsko tiholazimo skozi tovarno – ali razbijemo vso stražarsko zalego.

Zlasti navdušuje tempo, ki poleg šmajsanja kopice običajnejših sovragov spretno dozira skakalne vložke, boje z mnogimi podšefi in napete trenutke spopadov z velikimi glavarji. Že res, da so prvi poizkusi igranja bolj kanonfutrski. A Hard Corps kljub presenečenjem (beri: wtf smrtim) ni nikoli resnično nepošten, saj nam sovragi vedno signalizirajo svoje napade. Le prepoznati jih moramo. Tudi sprva krute nadaljevalne točke se izkažejo za dobro premišljene in z vsakim novim poskusom bomo hitro opazili izboljšanje v svojem igranju. Sekcije, ki so nam sprva povzročale sive lase, se bodo kmalu zdele lahke. In ravno to je kul. Saj špil JE zahteven, a napredek je povsem tuzemski in resnično zadovoljujoč.

Obenem so stopnje polne kotičkov, kjer se pojavijo bonusi, če se le postavimo na pravo mesto, oziroma naredimo luknjo v ustrezen zid (klasičnega ploščadarskega raziskovanja sicer ni). Na ta način kasiramo dodatne pike, posebne medalje in življenja ali si 'zgolj' obnovimo energijo. Slednje v džungli dosežemo s klatenjem rumenih sadežev z dreves, kar pride še kako prav pri zaključnem boju tega levela.

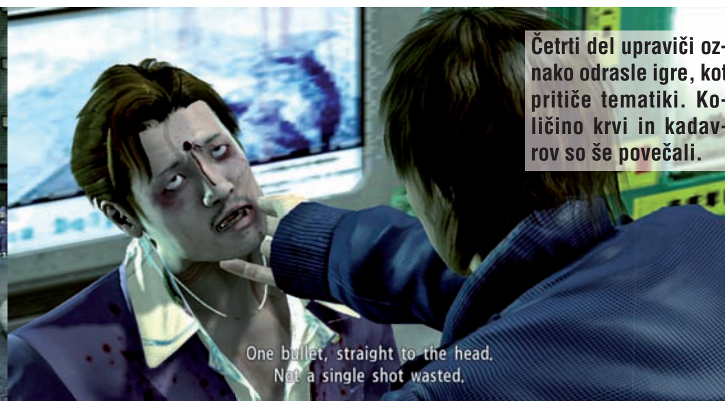
Igramo lahko tudi v dvoje za enim zaslonom ali čez splet. Za primerjanje izidov so tu spletne lestvice, za podaljševanje izkušnje pa DLC-lika, ki jih tržijo po dva evra in pol. Okornejši Harley je zafrkant in počasnost kompenzira z veliko energije in močnejšimi kanoni, medtem ko je samurajska Sayuri omejena z dosegom svoje katane, ki pa je najbolj smrtonosno orožje. Oba sta vredna svojega denarja, ki ga mirne duše prištejte 15 evričem, kolikor za Uprising zahtevajo na Xbox Live Arcade in v PS Storu. Igralnost je še kako na nivoju, izziv pa dober. V vseh pogledih.

87 ***Misfit** teče in šmajsa, kot da bi bilo leto 2011, ne 1987.*

X360 / PS3 Arc System / Konami



Obseg četrti Kamurocho se v primerjavi s trojko ni spremenil. Vse lokacije so dosegljive s pešačenjem.



Četrti del upraviči oznako odrasle igre, kot pritiče tematiki. Količino krvi in kadavrov so še povečali.

Yakuza 4

Draga Sega, piše vam tridesetletnik, ki se je v mozoljastem obdobju navduševal nad vsem, kar je pronicalo iz Japonske. Mange, veliki roboteji, župa z rezanci, tentaklasti pornjaki in, jasno, špili. Fascinacija s poševnooko deželo je z leti zamrla, toda obudila jo je prav vaša Yakuza, serija kriminalnih akcijskih tretjeosebnih pustolovščin s ščepcem frpjke, ki pristno slika mestni vsakdan v Deželi vzhajajočega sonca. Četrta epizoda mi je po solidni trojki (J201, 79) pustila mešane občutke, ki pa naposled ostajajo pozitivni, saj svež pristop k podajanju zgodbe po mojem mnenju odtehta zamere.

Sore wa sugoi ne!

Uslužbencu, ki je prišel na idejo, da bi mafijsko štorijo tokrat razdelili med štiri junake, ki v zadnjem poglavju združijo moči, pri priči častite pladenj najboljšega sušija! Stoičnega bivšega gangsterja Kazume Kiryuja sem po treh dogodivščinah že kar naveličal, zato odobravam, da se njegov del pripovedi začne šele po kakih petnajstih urah uličnega hajkanja. Pri meni se je celo še kasneje, saj sem si vzel čas in se ubadal s tradicionalno vseprisotnimi miniigrami ter postranskimi opravili. Vodil sem klub s hostesami, ki ste ga v Yakuzi 3 iz evropske verzije gladko rezali, obiskoval sem igralnice s klasikami, se fajtal v podzemnem koloseju, iskal ključe, ki odpirajo omarice z dobrotami, užival v kulinaričnih specialitetah, se pomeril v mahjongu, pačinku in namiznem tenisu ... Uf, veliko je bilo tega. A kakorkoli že, podjetni šarmer Shun Akiyama, ki strankam denar posodi le, če opravijo posebno testiranje karakterja, 'umazani' policaj Masayoshi Tanimura ter gorostasni Taiga Saejima, pobegli zapornik, obtožen poboja osemnajstih pripadnikov sovražnega klana, so se izkazali za dodelane, Kazumi povsem dorasle like. Vsak s svojo burno preteklostjo, napeto sedanjostjo in medsebojno povezano prihodnostjo.



Fabula, v kateri spet ne manjka umorov, rezanja mezincev, tetoviranih neotesancev, močnih čustev, dolgih filmskih vložkov in tipično japonskega humorja, pa na račun poudarjeno epizodičnega utora ni nič slabša. Prej nasprotno. Je sicer strjena in nekoliko manj komplicirana, a ji gre to glede na čezmerno zapletanje iz preteklih delov šteti kvečjemu v dobro.

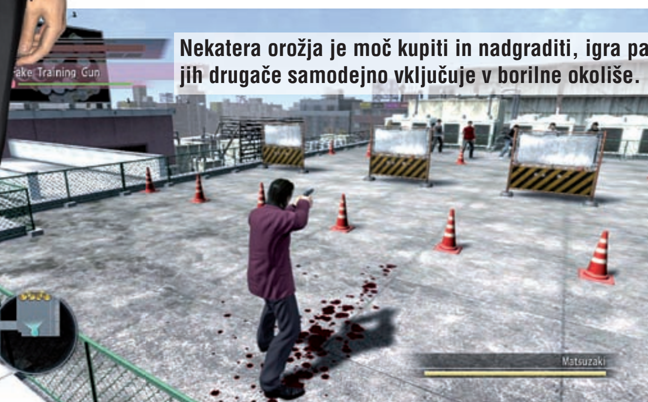
Itai, itai, itai!!

Povedati se se namenil še, da vam zavoljo štirih igralnih likov oprostim tudi arkadno poulično tepežkanje, za katerega ste obljubljali, da bo to pot bistveno bolj taktično in raznoliko. Ne bom rekel, da ste se mi scela zlagali, saj si vsak protagonist lasti svoj slog. Akiyama opleta predvsem z nogami, Masayoshi ima rad prijeme in lomljenje kosti, dočim se more silni Taiga na tolpaše spraviti ne le s smetnjaki, signalizacijskimi stožci, bejzbolskimi kiji in ostalimi pobranimi predmeti, temveč s težjimi mizami in celo mopedi.
Ampak kakega hudega tehničarstva mlatenje vnovič ne zahteva. Celo za odtenek bolj neresno kot prej je, saj se barabe, če odštejem trdoživejše šefe, upirajo bolj za silo. Nevarni postanejo šele na najvišji težavnosti in če v dlani stiskajo strelno orožje. Novih udarcev sem se namečkoma priučil hitreje kot običajno. Bodisi tako, da sem jih v borbenem meniju odklenil z medaljami, ki jih prinese napredovanje po stopnjah, bodisi s pomočjo trenerjev ter fotografiranjem smešnosti. (Opazovanje akrobatskega tatu spodnjega perila me je denimo naučilo podiranja več nepridipravov hkrati, hihi.) Po eni strani mi je prijala poudarjena nasilnost, zakaj trkanje kanalj ob okoliške elemente, tako zvani 'heat events', je še bolj brutalno in krvavo kot prej. Po drugi pa sem imel proti koncu igre že vrh glave naključnih srečanj z nepridipravi, ki do tebe pristopijo sredi ulice. Res sreča, da se vzorci mikastenja prevetrijo z vsakim prehodom na novega junaka, sicer bi na tem mestu tarnal o pretirani istokopitnosti glede na predhodnike.

Baka yaro!!!

No, slednje sem prišparal za zaključek te izpovedi, v katerem bi vas, preljubi Segaši, želel opomniti na precej švohotno, da ne rečem arhaično pustolovsko plat Yakuze 4. Če zapišem, da ta ni nič slabša kot v trojki, dvojki ali enki, si tega ne štejte v laskanje, saj možgansko nezahtevno obiskovanje trgovin, lokalov, pisarn in zakotnih ulic ni zrcalo avanturistične naprednosti. Pojdi tja, pogovori se, oglej si sekvenco. Vrni se, steci na drugi konec mesta, premlati tega in onega ter odpotuj na novo lokacijo, jasno označeno na karti. Velikokrat tako.
Res je, da ploskost tega početja, če se prepustiš poplavi obstranskih zaposlitev in pozornemu spremljanju zgodbe, opaziš v manjši meri kot sicer. Pomaga tudi, da je podrobno oblikovana izmišljena tokijska četrt Kamurocho s svojimi visokimi zgradbami in svetlečimi napisi zapeljiva kot vselej. A bolje bi bilo, če bi mi bila namesto praznih podzemnih in ne najbolj uporabnih strešnih sekcij ponujena dolgotrajna selitev v kak eksotičen kraj, kot je bil v prejšnji inkarnaciji poletni otok Okinava.
Ampak dobro, naj bo, saj se mi je Yakuza 4 ne glede na to celokupno dopadla malenkost bolj kot trojka (uvodni del na PS3). Kar pa ne pomeni, da lahko zdaj nadaljujete s spanjem na lovorikah in ziheraškim kovanjem sekvelov. Gambare, Sega!

79 *Case-kun ponovno obišče rdeči predel Tokia. Gejše bežijo.*
playstation 3 | Sega



Nekatera orožja je moč kupiti in nadgraditi, igra pa jih drugače samodejno vključuje v borilne okoliše.



S QTEji se špil bavi zlasti v bojih s šefi, vendar z njimi ne pretirava. Greške te stanejo košček zdravja.

Tiger Woods 12: The Masters





Vsak udarec lahko simuliraš, pri čemer kontroler na idealni točki zavibrira. Položaj lahko končno posnameš med rundo, kot DLC pa je na voljo kup igrišč. Tigra pa ni več na naslovki igre zaradi seks afere.

Enaindvajset let mineva, odkar je začel prvi PGA Tour Golf hoditi v zelje tedanjim simulacijam najdražjega sprehoda po zelenici. Bil je malo plitvejši, a razumljivejši navadnemu človeku. Odtihmal je zgolj rastel, dokler ni izrinil vse resne konkurence. Če bi danes rad igral moderno golfščino, nimaš druge, kot da kupiš Tiger Woods PGA Tour. Se splača? Kakšna leta ja, kakšna ne. Letos se.

Pot k mojstrom

Bistvo dvanajstice je turnir The Masters na igrišču Augusta v ameriški zvezni državi Georgiji. Do njega se prebiješ tako, da ustvariš lastnega golfista (če imaš podatke iz Tigra 11, bo ta na začetku močnejši) ter dobro igraš na manjših turnirjih in na turneji PGA.



Paula Creamer je brez dvom odlično ime za eno redkih golfistk med samimi moškimi. Oba spola profitirata od nošnje opreme, ki zna poleg videza izboljšati tudi statistike.

Ko na njej dosežeš stoto mesto, dobiš pravico sodelovanja na Mastersu. Sproti nabiraš izkušnje, s katerimi krepiš udarjača ali udarjačko (špil ne fura posebej moške in ženske lige), in ko se po kakih šestih do osmih urah Mastersa udeležiš prvič, še zdaleč ni ziher, da boš na njem dosegel vidnejšo uvrstitev. Ne, niti na najnižji težavnosti.

En razlog za to so licencirani obvladači, kot sta Tiger Woods in Anthony Kim, ki igrajo svojim sposobnostim primerno. Drugi razlog pa je dokajšen realizem. Čeprav Tiger 12 ni totalno hardcore simulacija, je lahko dovolj zvest resničnosti, da moraš biti zbran pri vsakem udarcu in upoštevati vse elemente, ki bi jih v resnici, od palic in vetra do terena. Sicer ga lahko igraš kot lahkotnico, a niti tedaj ni mimogreden, bržda pa si itak slejkoprej zaželiš prehoda na višji nivo. Tu je bolje kot prejšnja leta oponašan vpliv gibanja zraka, pating je zahtevnejši kot kadarkoli, tla so bolj dinamična.

Začetek je na spodobni zahtevnosti sicer težak, a ko tvoj golfist napreduje in ko dobiš občutek za udarjanje z analogno gobico, ki oponaša palico, ali za klasični sistem treh klikov, okovi razpadejo. Bes ob zgrešenem patu se spremeni v vztrajanje, ki ga Tiger 12 nagradi z odličnimi, razgibanimi igrišči, od Sawgrassa prek Greenbrierja in St. Andrewsa do Auguste, ki je izvrstna steza. Premagovati zajebane zelenice na East Laku je čisto drugače od prepišne morske okolice Pebble Beacha, in čeprav smo večino prog v Tigrih že videli, jih je kul spoznati v prenovljenem fizikalnem ter grafičnem pogonu z možnostjo izbire trenutno resničnega vremena. Najbolj vzdušno je opletanje z movom na PS3, ki spodobno oponaša resnično palico, z močjo zamaha in zasukom vred, dočim inačica za wii podpira tako motionplus kot balance board.

Bolj šeprtljavi bodo veseli dodatne pomoči spremljevalca – caddieja. Ta ti pri vsaki luknji ponudi nekaj vnaprej določenih udarcev, pri katerih je na tebi samo, da jih čim bolje izvedeš. Če se odločiš, da jih ne boš upošteval, jih pač ne. Včasih so njegovi predlogi trapasti, a zvečine je kar uporaben, povrhu pa se z opravljanjem ciljev na posameznih igriščih izboljšuje. Ko se na določeno progo vrneš recimo petič, jo bo obvladal dosti bolj kot na začetku.

Petič? Da, kajti so špil omogoča in spodbuja. Udeleževanje turnirjev, dviganje in spuščanje po PGA-lestvici ter krepitev golfista so elementi, zaradi katerih je izdelek dolgoživ. Prav tako sta tu odklepanje opreme, ki izboljša sposobnosti, in opravljanje sponzorskih izzivov. Da ne omenjam kupa ostalih modusov, kot so trening, ločene tekme s prirejenimi pravili in golfisti po izbiri, lokalni multi za do štiri sodelujoče s kupom variant, spletno večigralstvo z dnevnimi turnirji ... Močna sta tudi niza preizkušenj: v enem moraš s svojim igralcem izvesti take podvige kot maherji v Augusti, v drugem pa s Tigrom ponoviti njegove uspehe na taistem turnirju.

Premalo snobizma!

Tiger 12 bi bil malodane idealna golfščina, če ne bi bil tako sterilen. Na zelenici tekmecev še vidiš ne, kaj šele, da bi se z njimi rokoval ali kakšno rekel, publika pa je kartonasta in omejena na robotske vzdihe in ploskanje. Vsaj komentar je letos bolj razgiban, a zopet lahko le sanjamo o tem, da bi recimo srkali radensko ob baru in hodili po klubu. Morda se sliši pikolovsko in neumno, a zvrst že dve desetletji sledi identičnemu vzorcu in čas je, da ga nekdo razgiba podobno, kot je Test Drive Unlimited dirkačine. Druga izboljšava, ki jo potrebujemo, je bolj realistična umetna pamet, saj njeni rezultati niso zadosti odvisni od razmer, s katerimi se moraš spopasti ti. Ne glede na to, ali je vreme ugodno ali ne, računalniški nasprotniki udarjajo pretirano enako.

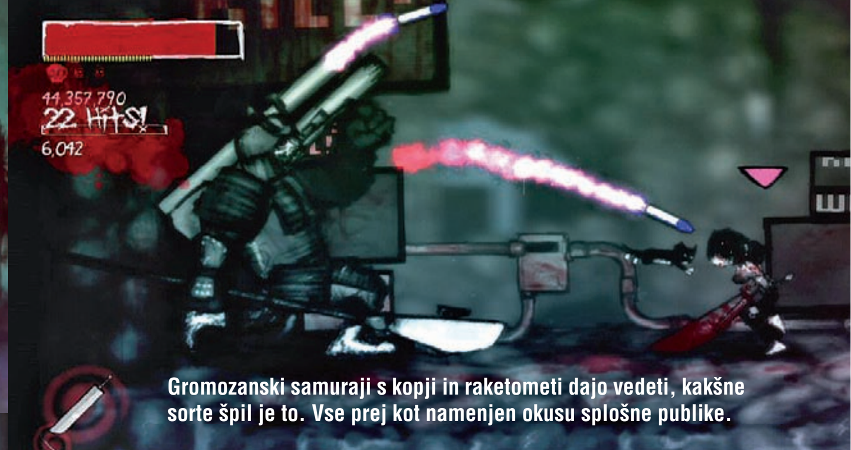
Pa želel bi si zgladitve detajlov, kot je ta, da moraš tudi na nižjih težavnostih na pamet vedeti, kako bo neka palica žogico udarila, saj ni predogleda s krivuljo, počasnega nalaganja na PS3, ker ni namestitve na trdi disk, in tega, da moram gledati spletne izzive ljudi na drugih težavnostih. Ni problema udariti 400 jardov na najnižji zahtevnosti, medtem ko je to na najvišji fantastika.

A pretirano pikolovil ne bom. Tiger 12 je doslej najboljši digitalni približek golfa, ki se kiti z močno prilagodljivo težavnostjo in pisanim naborom modusov. Če te pošiljanje žogic v krtine zanima, resno premisli o njem, čeprav si že pljunil cekin za enajstico ali kakšno od prejšnjih verzij.

84 *Tigru je zmanjkalo sperme, Sneti pa vicev na ta rovaš. Hvalabogu.*
PS3 / X360 / wii — EA Tiburon / EA



Čeprav lahko igraš s samurajem iz enice, je glavna junakinja Vampire Smila pravzaprav njegova … E, ne izdam!



Gromozanski samuraji s kopji in raketometi dajo vedeti, kakšne sorte špil je to. Vse prej kot namenjen okusu splošne publike.



Boj v dvigalu, kjer te nadlegujejo valovi neusmiljenih sovragov in še kibernetski zmaj, je fantastično izkusiti znova na višjih zahtevnostih.



S tapkanjem knofa LB lahko brzinsko menjavaš orožja. Vmes pobiraš še bonuse, ki ti krepijo sposobnosti, a vseh ne moreš opremiti.

The Dishwasher: Vampire Smile

Jason Silva je moj junak. S temačno, zahtevno in odbito 2D-sekljačino uleteti v nasičeno tabořišče, na katerega spomni današnji prepolni trg iger, je enako kot skušati zaslužiti z albumom vikinškega metala, spojenega z irskimi folklornimi frulicami. A čeprav The Dishwasher: Dead Samurai leta 2009 ni bil niti packica na gojzarju tržnih behemotov tipa Modern Warfare 2, se je na Xbox Live Arcade že moral prodajati dovolj spodobno, da je mladi zagnanec Silva v spregi z risarsko šjoro in marketingarjem naredil fino nadaljevanje.

Poonegavitev s kantano

Tako kot v Dead Samuraiju je art mešanica ogljenih, voščenkastih in vodenih risarij, ki kolebajo med izživljanjem tretješolca in mojstrovinami diplomanta likovne akademije. Osebe so pokvečene in zamazane, čemur sledijo tudi ozadja, ki so zdaj enostavne slikice, zdaj zapletene kompozicije pošastnih obrisov, ki jim nočeš vedeti pomena. Vampire Smire je Shankov zlobni dvojček in antiteza barvitih izrisank, kot sta Castle Crashers ter Scott Pilgrim.

Te naslove omenjam zato, ker je Nasmeh igralno njihova žlahta. Kot mrtvi samuraj ali njegova žlahtnica precej linearno, le včasih malo raziskujoče šibaš na desno in pobijaš valove sovražnikov. A kar je v Crasherjih, Pilgrimu in Shanku dokaj neobvezna zabava, se Vampire Smile prav nič ne trudi, da bi bil lahkotnica za popoldansko sprostitev. Že na najnižji težavnosti od tebe hoče, da v klanje vložiš pozornost in trud, nakar to stopnjuje do najvišje, kjer ne pozna milosti. S tem spomni na Ninja Gaidene in slične japanske zahtevnice.

A ne le s tem. Podoben kot v Ninja Gaidenih je občutek, ko sovražnika po uspešnih udarcih pokončaš tako, da ga med pršenjem krvi na vse strani raztrgaš na kosce, obglaviš, mu razbiješ glavo ob tleh ali mu s čekani iztrgaš vrat. Za trenutek si spet žival v džungli, ki je zgrabila plen. In podoben Gaidenom je borilni sistem. Ta ne temelji na kupu ukazov, saj imaš na voljo šibek in močan zamah, prijem, skok, izmikanje z desno gobico, nažiganje iz brzostrelke, hitro menjavanje orožij ter štiri vrste čarobnih napadov, za katere je energija seveda omejena. Morda se sliši veliko, a ni, dočim so kombinacije kratke in nastajajo praktično same od sebe, tudi z udrihanjem po knofih.

Ki pa mora biti ipak premišljeno. In pravočasno, kajti Vampire Smile od tebe hoče predvsem natančno postavljanje v prostoru, odločne napade, ko se ponudi priložnost, in hitre umike, ko ti gre za nohte. Rjoveči ples, odet v mehek škrlat razpadajočih teles, je tako sestavljen iz bliskovitih naskokov, ki jim sledijo kričanj polne usmrtitve, urnih premeščanj iz dosega hladnih orožij nasprotnikov in švíganj med izstrelki. Če umik z desno gobico sprožiš, tik preden te nekaj zadene, si nagrajen z malo daljšo upočasnitvijo, med katero lahko tolovaje dodatno kaznuješ. To storiš z orožjem po izbiri, ki segajo od hitrih in šibkejših do močnih ter počasnejših, razen katan pa uporabljaš injekcijo, macolo, škarje in hecno brizgalno. Vsa imajo svoje lastnosti in kombote ter vplivajo na tvoje premikanje. Le-to je nenavadno prostoročno zaradi sposobnosti instantnega prestavljanja telesa za nekaj sežnjev v vse smeri, tudi v luft. Občutek svobode je sijajen.

Toda preveč samozavesten ne gre biti, saj te znajo sovražniki ob vso zalogo energije spraviti v dveh sekundah. Nič čudnega, saj jih je obilica tako količinsko kot glede vrst – zombiji, več vrst kibernetskih nindž, oklepljeni samuraji, možje v črnem, letečneži, snagatorji z motorkami, veleroboti, ponoreli farji in še in še. Nekateri so reciklirani iz enice, drugi ne. Da ne omenjam lepega kupa odpičenih šefov, od drsalca s hokejsko masko prek zmaja do mečevalca, križanega z lignjem. Ne, res. A to ni največja čudnost, kajti enega od glavarjev se odkrižaš z izbiranjem tekstovnih povelij, niso redke selitve med planjavami realnosti, vseskozi pa te v obliki stripa spremlja metaforična zgodba o mesenosti in kiborgih. Ta se je porodila v možganih nekoga, ki je med vbrizgavanjem trdih drog požrtvovalno bral Slavoja Žižka.

Ne nehaj rožljati

Hardcore borilno jedro te skuša vedno znova privabiti nazaj na še eno sekljaško seanso. Nekako peturno zgodbo je moč opraviti iz perspektive tako samuraja kot njegove … no, boš že videl, kaj je, in vmes nadgrajevati orožja ter sposobnosti. Vsaka naslednja zahtevnost v žlahtni tradiciji daljnevzhodnih rezljalk predrugači navale sovražnikov tako po količini kot vzorcih. Ko bolje blokirajo in jih je teže zadeti, moraš igrati drugače in bolje. Nadaljevalna točka je sicer domala vsak zaslon, a zato je igra le manj zoprna, ne pa kaj dosti lažja. A štorija ni vse, kajti tu so dolg niz posamičnih izzivov z vnaprej določenimi pogoji, konkretna veriga arkadnih nivojev in modus z neskončnim uletavanjem kanalj, kar je vse podprto s spletnimi lestvicami, plus co-op na eni konzoli ali po spletu za dva, ki podpira arkadni način in zgodbo. Radodarno, sploh pri neodvisniškem špilu.

Tako kot predhodnik zna biti Vampire Smile občasno enoličen in zatežen v svojem izdatnem obsipavanju s capini ter malo prevelikem zanašanju na enake manevre. Reči moram tudi, da sem od šefov pričakoval več upiranja in od okolice manj bledice. A Dead Samuraija izboljša na dosti področjih, od bolje razporejenih težavnosti prek manj labirintastih nivojev do večje preglednosti v boju. Za deset evrov pa boš na spletnih servisih težko našel enako ambiciozno, izpiljeno, vsebinsko naphano in izzivalno igro. Jason dec. Še danes bo vsa posoda pomita!

85 — *Je lahko Sneti še prebivalec te države, če čisla tole fabulo in igranje?*

xbox 360 — Ska Studios

Might and Magic: Clash of Heroes

Dobro leto je tega, kar nas je na nintendu DS prijetno presenetila taktična miselnica Clash of Heroes. Zdaj je visokorazločljiva verzija na voljo na spletnih servisih od PS3 in xboxa 360. In špil je odličen, kljub nizkemu strošku vreden več kot marsikak polnocenovni izdelek na ploščku.

Miselnica ali potezna strategija? Oboje!

Tako kot na DSu dobimo pet herojev (vilinko, viteza, nekromanta, peklenščka in coprnico), katerih kampanje opravimo eno za drugo. Zgodbo tako spoznamo iz oči vsakega od njih, hkrati pa so to frakcije v licenčnem svetu Might and Magica.

Osnova je koračno premikanje po karti fantazijske dežele med vročimi točkami, enako kot v Puzzle Questu. Ko nam pot prekriža sovražnik, nimamo druge izbire, kot da ga namlatimo. Tedaj se preselimo na ločen zaslon. Na spodnjem delu so v vrstah in stolpcih zbrane naše sile, na zgornjem so nasprotnikove. Naša naloga je, da s premikanjem bitij staknemo po tri enake barve. V eni potezi lahko obdelamo največ tri vojake – premaknemo enega od tistih čisto spodaj ali izbrišemo kateregakoli. Če trojček nastane vodoravno, napravijo obrambni zid, če jih vkup damo navpično, nastane napadalni vod, ki se samodejno pomakne na prvo bojno črto. S pametnim postavljanjem in brisanjem lahko hkrati izdelamo več trojic, za kar dobimo dodaten, zlata vreden premik. Bistvo torej ni v golem sestavljanju trojk, ampak predvsem v pametni pripravi, da potem v eni sami potezi odpremo pekel. Napadalni sestavljenčki potrebujejo nekaj potez, da razvijejo polno moč, nakar se avtomatično zaženejo proti vrhu zaslona. Nasprotnik na drugi strani prav tako sestavlja trojke, ki medtem, ko čakajo na svojo potezo, delujejo kot živi zid. Ob stiku zmaga tisti trio, ki je močnejši, in če vod pride do konca igralnega polja, poškoduje sovražnega heroja. Ko slednjemu zmanjka življenjskih točk, je boja konec.

Ko pridejo specialci

Sprva ima vsak od junakov na voljo zgolj tri tipe sebi lastnih osnovnih enot, pri vitezu recimo suličarje, mečevalce in lokostrelce. Same po sebi niso močne, a so gorivo za pravo strateško izkušnjo, ki jo dostavijo elitni soldatje ter prvaki. Oboje moraš kupiti z zlatom in dragulji, ki jih v bitkah dobivaš kot plen ali jih najdeš v skrinjah ob poti. Njihova moč je tem bolj rušilna, kolikor dlje se 'ogrevajo'.

Sleherni ima še kako fino posebnost. Duhovi so imuni na fizične napade, angeli zdravijo, samorogi ščitijo, peklenske more pa napadejo vse v isti potezi, ne glede na ogretost. Važni taktiki sta tudi povezovanje, kjer vse trojke, ki bodo napadle v isti potezi, dobijo bonus, in združevanje. Tu na boj pripravljeni enoti pritakneš še eno enako trojko in ji tako podvojiš moč. Naposled v boj poseže tudi heroj. Uspešni napadi in poškodbe mu polnijo posebno moč, ki je spet lastna vsakemu liku – dodaten vitezov ščit, nevihta puščic pri vilinki ali nekromantovo žrtvovanje enot, ki nasprotniku zdravje dobesedno popije. Šefovske bitke so drugačne. Glavar navadnih enot tipično nima, se pa sprehaja sem in tja. Pri miru je le, ko pripravlja smrtonosen napad, zato moraš razmišljati nekaj potez vnaprej, da ga spraviš na kolena.

No, če je bojevanje srce igre, je njena duša frpjska. Tu je privlačna, v svoji naivnosti srčkana zgodba o tem, kako hočejo peklenske sile znova priti na površje in pobijejo čuvarje važnega artefakta, a jim v bran stopijo njihovi otroci – med njimi kasnejši heroji iz HOMM V. Po vsaki zmagi dobiš izkustvene točke in s tem krepiš tako statistike svojega junaka kot moč enot. Tudi stranske kveste najdeš, čeravno zgolj v obliki tiralic (najdi kriminalca in ga premagaj – nič drugače od običajnih spopadov). Vsake toliko naletiš na človečka, ki ti da uganko, kjer moraš v eni potezi pospraviti vse njegove enote. Z obojim si ponavadi prislužiš kak magični artefakt za hitrejše zdravljenje ali ekstra premik na potezo.

V mnogo je lepše

Da prideš do konca samotarske kampanje, boš porabil petindvajset ur. Vsebinsko je do pičice enaka kot na DS, izboljšana je le animejsko dopadljiva grafika, ki je v visoki ločljivosti tolikanj privlačnejša. Je pa pošteno popravljen večigralski način, tako pred enim zaslonom kot po internetu. Igraš le spopade, sodelovalne kampanje žal ni. Lahko se pomeriš v bojih eden na enega ali dva na dva, pri čemer si igralca delita polje, a vsak kontrolira svoje enote, torej je sodelovanje nujno. Multi igraš z nabildanimi liki iz kampanje, vsaka frakcija pa dobi na voljo še dodatnega heroja z drugo posebno močjo. Prav tako so avtorji popravili nekatere enote in artefakte ter s tem frakcije bolje uravnotežili. Vilinci so zavoljo svoje hitrosti še vedno v prednosti, niso pa več nepremagljivi z drugimi rasami. HD-predelava odlične taktično-miselne igre, popravljeni hibi izvirnice in cena piškavih osem evrov? Za ta denar težko dobiš več. Jako priporočam, zlasti če si bil razočaran nad Puzzle Questom 2.



Pustolovski del je sicer docela premočrten – celo na stranske naloge naletiš, ne da bi jih posebej iskal. A je srčkan in prav nič težen.



Grifin je elitna enota, zasede štiri polja in se ogreva pet potez. Zdajle bo udaril in moj nasprotnik se lahko samo še zvrne v grob.



Večigralstvo je v Clashu dobesedno posladek vrh torte. Ljudje smo daleč bolj nepredvidljivi od umetne pameti, pa tudi bolj bedaste napake delamo. In lahko se hvališ pred kolegi z uvrstitvijo na spletni lestvini.

89 *Quattro ne more nehati igrati, zato njegove koze stradajo!*

X360 / PS3 Capybara Games / Ubisoft



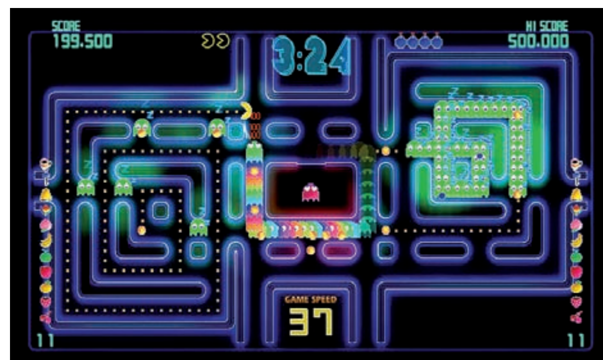
Izgleda kot Pacmania? Seveda, saj lahko z novimi kožicami poljubno spreminjamo tako videz okoliša kot nastopajočih likov.

Pac-Man CE DX

Kaj lahko starodavni goltač Pac-Man še dostavi, česar ni v treh desetletjih že zdavnaj pokazal? Sploh če vemo, da gre pri tejle izvedenki 'le' za verzijo DX, pripeto dobri dve leti staremu naslovu Championship Edition (J175)? Odgovor – presnetljivo veliko!
Šur, osnove ostajajo osnove. Smo rumeni požrešnež, čigar naloga je pojesti vse pike v blodnjaku, ovirajo pa nas hudomušni duhci. Okoliš je tako kot v starem CE razdeljen na dva pola. Ko očistimo en del zaslona vseh pik, se na drugem pojavi bonus v obliki sadeža, tortice in podobnega. Ko dobroto poberemo, pa se ta dotlej prazna lokacija preoblikuje. Z enega konca zaslona na drugega švigamo vse hitreje, saj z nabiranjem točk špil počasi, a konstantno viša tempo dogajanja. Konec igre je, ko nam zmanjka časa ali življenj. Tako CE kot CE DX seveda nista ploščkovna naslova, marveč ju kupimo v dolpotegljivi obliki na Xbox Live Arcade ali Playstation Storu.

Poleg obilice modusov, kožic in glasbenih podlag je največja novost v inačici DX ta, da istočasno skrbi za nedeljske igralce in za trdojedrneže. Poanta ostaja mojstrovanje in doseganje najboljšega rezultata, zato ne čudi omejenost na samotarsko izkušnjo z lovljenjem čim višjega rezultata za spletne lestvice. Pred začetkom igranja imamo na izbiro kar devet variacij labirinta, ki se jih lotimo na še več načinov – od standardnih 5- ali 10-minutnih partij do nekajsekundnih minigrižljajčkov oziroma lovljenja nagajivih duhovitežev.
Pri jedenju pik je treba sedaj poleg starih duhcev vzeti v račun dremajoče zelence, ki nas prično zasledovati, ko jih z mimohodom vznejevoljimo. Zelenkoti ustvarijo pravcati mavrični vlakec, ki sledi vsem našim potezam, in paziti moramo, da se med hitenjem ne zaštrikamo.
Da pa se to ne zgodi prekmalu, se dogajanje v kriznih trenutkih upočasni in se laže odločimo, kam zaviti. In če to ne zadostuje, imamo na voljo bombo, ki duhce resetira. Toda oboje kuri čas in niža končni rezultat. Tako se lahko nekdo, ki je manj spreten ali se noče ozirati na hi-score, še vedno zabava z brezčasnim konceptom žretja točkic, dočim se bodo mojstri ogibali bergel. Taki bodo vlakec duhcev raje namerno podaljševali in ga nato za masten bonus pojedli z uporabo posebnih pik.
Kakor vpeljava navedenih prijemov zveni trivialno, se Pac-Man CE DX izkaže. Ne gre za leno pogrevanje starih idej, temveč za domišljeno nadgradnjo brezčasne formule, ki ji uspe ohraniti svežino originala.

80 *Misfit v farbovitem svetu beži pred duhovi. Takisto v novem Pac-Manu.*
xbox 360 / PS3 — Namco



Če se naveličamo preklanja z novimi duhci, imamo v špil vdelan še osnovni Šampijonski edišn, ki zelencev nima.

Knights Contract

Takole gre v Vitezovi pogodbi, ki je tretjeosebna sekljačina, podobna zadnji Castlevaniji in Kratosovim dogodivščinam. V njej si prekleti bojevnik Heinrich, ki združi moči s človekoljubno čarovnico Gretschen, da bi pokrajino otel na grmadi sežganih, od mrtvih vstalih in zdaj maščevanja željnih bivših pajdašic slednje. Zgodba je všečna, srednjeveške lokacije, med katerimi najdeš ogroženo vasico, temačno graščino in sorodne fantazijske okoliše, pa funkcionalne, če že ne navdihnjene. Najbolj hvalevredna je edina kolikor-toliko izvirna mehanika – nesmrtnost deca, ki ga nadzoruješ, dočim je brhka plavolaska, za katero skrbi konzola, še kako ranljiva. To pomeni, da se moraš med klanjem z enim očesom stalno ozirati po spremljevalki, jo ščititi pred žvajzi sovragov ter jo po potrebi jemati v naročje, kjer se ji zaloga zdravja obnavlja hitreje. V zameno ti coprnica omogoči, da s kombiniranjem tipk odločaš, kateri urok bo usmerila proti eni ali drugi prikazni. Ko s krvavim mrcvarjenjem napolnita zalogo čarovniške esence, pa lahko posežeta vsak po svoji specialki. Heinrich se za kratek čas spremeni v vsemogočnega hrusta, babnica pa v svojo zapeljivo različico, ki s trenutne lokacije hipoma odpihne večino monstrumov. Ideje so kul. A kaj, ko se Knights Contract ne uspe prekobacati čez zid turobne povprečnosti! Tepež je ne glede na izbrano težavnost definicija netaktičnega mlatenja po gumbih. Izmenična raba lažjega in močnejšega zamaha s Heinrichovim krepelom, ki je nekakšen križanec med koso in mečem, nudi le peščico različnih napadov, preveč enake si pa so tudi čarovnije (objem bodic, ognjena vihra, magično kladivo ...). Običajnih sovragov, ki obvladajo blokiranje in nič drugega, se z izjemo par trdovratnejših sort odkrižaš brez večjih težav. Za ponavljanje spopadov s šefovskimi kreaturami pa krivdo največkrat nosi polsposobna Gretschen s samomorilskimi nagnenji, saj se često postavlja ravno tja, kamor se ne bi smela. Drug izvir smrti so osnovni in tečni QTEji, nerodno postavljeni na sam konec bojev z glavarji.
Večjih odlik špil nima. Nezahtevnim nabijačem bi znale ugajati prebavljiva fabula, v splošnem tekoča akcija, odsotnost hujših igrokvarnih neumnosti in spodobna zunanjost. Finejši pristaši sekljaškega žanra pa tu nimate česa iskati. Razen, če ne bi radi poleg nad naštetim bentili še nad izostankom opcije za dva igralca ter pustolovskih in ploščadarskih elementov, ki tej zvrsti velikokrat pritičejo. A zakaj bi sploh tratili čas s povprečnjakarskim naslovom, ki bo jutri pozabljen?



Heinrich je nesmrten, a sovragi ga lahko začasno onesposobijo in celo razkosajo. Oživiš ga z udrihanjem po namenskem gumbu.



Kako je Gretschen uspelo diplomirati na čarovniški akademiji, ostaja skrivnost. Takoj, ko jo iz naročja spustiš na tla, začne jurišati na sovrage, četudi ji primanjkuje zdravja.

59 *Case viteško pogodbo odloži tja, kamor spada. Na grmado!*
xbox 360 / PS3 — Namco Bandai

Thor: God of Thunder

Malo sem že sit tega, da moram pri malodane vsakem licenčnem naslovu opozarjati na ene in iste traparije. Thor, ki je šolska tretjeosebna mlatilščina, ni izjema, obenem pa se mu na več koncih pozna, da so morali avtorji strašansko hiteti, da so ga na police dostavili istočasno s filmom.

Časovna stiska je še najmanj prizadela tepežkarsko jedro, ki je v osnovi solidno. Godofwarski pridih je očiten, a nič zato, saj sta Tor in Kratos heroja sorodne baže. Z bajeslovnim kladivom, ki rabi še kot ščit in daljnosežno orožje, je moč izvesti manjši regiment neposrednih udarcev. Bogata je takisto sekcija z magičnimi napadi, saj Tor pridoma izkorišča moči strel, groma in vetra, ki jih odklepa s pridobljenimi junaškimi točkami. Na enak način si povečuje zalogo zdravja in učinkovitost pretepaških kombinacij, ki jih je moč zaključiti s spektakularnimi finiši. Raba magičnih karafek je priporočljiva zlasti v tesni navezi s fizičnimi napadi, kajti določeni sovragi so občutljivi na specifične žvajze oziroma coprnije, zaradi česar naključno mlatenje po gumbih ni vedno najboljše. Splošna težavnost, raznolikost nasprotnikov in razvejanost asgardskih lokacij bi sicer lahko bile bistveno večje. A mikastenje podložniških hordic, ki na Tora navalijo vsakič, ko se ta premakne v novo borilno areno, se izkaže za kolikor-toliko zadovoljivo.

Je pa ostalo eno samo veliko razočaranje. Oziroma bi bilo, če bi človek od licenčnega umotvora tega kova pričakoval karkoli dodelanega. Začenši pri šefovskih spopadih, preplavljenih z milisekundnimi QTEji, ki vodijo do živčnih napadov in nebroja ponavljanja bojev. Nadaljevavši pri smeha vredni predstavitveni plati, saj naslov na xboxu 360 izgleda kot nekaj, kar je uteklo iz prejšnje generacije konzol. Liki so grdi, stopnje s stališča dizajna in estetike obče nezanimive, sekvence in govor nastopajočih okorna kot le malokaj. Takisto je malce smešno in varljivo za tiste, ki se bodo v nakup podali na podlagi izkušnje v kinu, da ima štorija igre s filmsko bore malo skupnega. Vikinškega hrusta, ki mora Asgard obvarovati pred zunanjo nevarnostjo, namreč postavi v drug čas in pred drugačne nasprotnike.

Spotakniti bi se šlo še ob mnogotere hrošče, kamero, ki se med osnovno ploščadarsko akcijo večkrat izgubi, ter miselne zagonetke, ki tega imena niso vredne. A naj bo dovolj. Špil ni povsem zanič, toda za izdatno dozo nordijske mitologije se raje obrnite na stripe in resn(ejšo)o literaturo.

53 — *Severnjak Case se sprašuje, s čim je tako užalil očeta Odina.*
X360 / PS3 / wii — Liquid / Sega



Božanski Tor ni nesmrten. Ko mu zdravja zmanjka, ga reši poseben valkirski artefakt, če ga junak predhodno poišče.



Šefovske bitke so zavoljo cenenih QTEjev vredne pozabe, antagonisti pa tudi. Pozna kdo Ymirja, Ulika in Surturja?

SWARM

Tale zadevščina je na prvi pogled enostavna realnočasovna strategija v stilu Pikminov in Overlorda. A sčasoma se izkaže za hardcore spretnostno ploščado. Vez s Pikminom pride od tega, da istočasno, kot eno telo iz tretje perspektive nadzorujemo do petdeset modrih žverc bebavega izgleda. Njihova Mama strmoglavi na čuden planet in na plavčkih je, da ji prinesejo čimveč DNKja, se pravi točk.



● Sčasoma se pojavlja vse več 'gumbov', katerih številka označuje zahtevano količino preživelega roja. Če žverc ni dovolj, nam knof ne da točk!

Tujski svet je peklenska mešanica sadističnih naprav in smetišča. Naši rojkoti veselo umirajo na vse mogoče načine, saj je teren nafilan s pastmi, od krožnih žag, laserjev, bomb in sulic do strupenega plina. Priložnosti za hahljanje ob humornih animacijah usmrtitev je ničkoliko, saj je trik v nujnem žrtvovanju modrijančkov. Vseh enostavno ne moremo varno pripeljati do cilja, medtem ko je odklep novih stopenj pogojen z doseganjem vedno višjega rezultata, ki je odvisen od bonusnega množilnika. Slednjega polnemo s pobiranjem svetlečih krogel, ki obenem kažejo najhitrejšo pot, in z umiranjem podanikov, ki jih nato oživljamo na posebnih razplodnih mestih (= nadzornih točkah). Priti do konca nivoja tako ni problem, doseči zadovoljiv rezultat pa vedno večji, saj stopnje hitro postanejo trdojedrno prefrigane.

Še dobro, da je doziranje nevarnosti spretno, nadzor pa natančen. Roj lahko strnemo v tesnejšo gručo, z njim pobiramo bombe, ustvarjamo rojkasto 'lestev' za doseganje višjih ploščadi, tečemo ter se zaletavamo v škatle in druge predmete, iz katerih letijo dodatne točke. Bistvenega pomena je, da znamo dobro skakati, saj brez tega ni napredka – od tu mnenje, da je Swarm pravzaprav platformer. Tu in tam nas napadejo žužkasti sovragi, ki se jih 'odkrižamo' z divjim begom, seveda pa moramo biti za to spretni. S pobiranjem posebnih DNK-spiral, ki jih je na vsakem nivoju po pet, pa odklenemo dva gromozanska biomehanična šefa.

Špil je kljub zafrkantskemu videzu resnično zahteven, tako da ni primeren za nedeljsko zabavo in hiperaktivno otročad. Večigralstva ni in stopenj je dokaj malo, le deset. Glede na ceno 15 evrov bi si želel več vsebine, mojstrovanje za spletne lestvice gor ali dol. Je pa Swarmov črnohumorni svet vabljiv, če posedujemo starošolsko, vsaj rahlo mazohistično žilico. ***Misfit***

Ignition ● X360 / PS3 ● 15 EUR

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

V drugi polovici letošnjega leta bomo najbrž dobili tri velike akcijske frpje, za predjed pa je poskrbel Gameloft s predelavo svoje diablovske uspešnice z iphona ter ipada za playstation 3. Štorije o temni vili, ki ogroža kraljestvo, je za eno poved in je praktično nepomembna, saj ni ne vmesnih filmov, ne govora. Izberemo med bojevnikom, lovcem in čarodejem ter se iz ptičje perspektive podamo na čistko nivojev, ki ne vsebujejo ne ugank, ne skrivnosti. Vsako območje, naj si gre za grobnico ali gozd, je dokaj premočrten blodnjak, poseljen z nekaj sortami klasičnih živali in fantazijskih kanalj. Na koncu, v sobi brez izhoda, pa nas čaka predsednik sindikata.

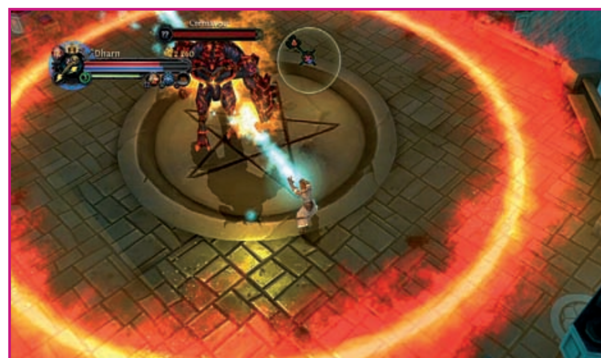
Po poti nabiramo cekine, tone opreme z posebnimi lastnostmi in izkušnje. Ker je preček kar 75, lik hitro napreduje. Ob vsakem preskoku višamo osnovne štiri postavke in pridobivamo oziroma krepimo znanja ter čarovnije. No, slednje v pravem pomenu besede ima pravzaprav le mage, dočim fighterjeve veščine temeljijo na surovi moči, rogue pa prisega na hitrost. Zato se mi je zdelo igranje s coprnikom najbolj raznoliko, saj postane z vložkom v mišice in gibčnost uporaben na vseh področjih in na daleč ter od blizu.

Vmesnik z joypadom deluje tako kot v sorodnih igrah, recimo v konzolastičnem Baldurju in Champions of Norrath. Moremo celo hitro prestavljati med dvema setoma orožij, kar bi moral biti itak privzet element v teh špilih, a ni. Dodaten bonus, ki se mi je izredno dopadel, pa je nadzor z muvom. Ta je zaradi kurzorja sličen miškovnemu in deluje presenetljivo intuitivno. Ker zahteva le eno roko, sem večino igre po črnogorsko odigral na tak način. Edinole pri šefih sem zavoljo boljše natančnosti poprijel za plošček.

Osrednji element, ki ga nakaže že naslov, je zavezništvo do štirih igralcev. Bodisi za isto mašino, bodisi prek spleta. Slednje je v času pisanja, pred izpadom PSNja, delovalo nezanesljivo in razvijalci so obljubljali popravilo kode. V več je seveda žur krepkejši in nagrajen z boljšimi dragotinami, ki so pravično razdeljene med igralce.

DHA je skupaj vzeto povprečna akcijskofrpjska izkušnja, ki vleče, toliko kot pač zaradi nenehnega napredovanja ta sorta špilanja vleče. Hkrati pa zaradi ponavljajoče se grafike in dogajanja tudi dolgočasi. Originalnosti ne prinaša, je nenavdahnjen in generičen ter v teh ozirih slabši od domiselnega Deathspanka. Lahko bi bil tudi par fičnikov cenejši. Drugače je do neke mere uredu zabava za nivo na dan. Igrator in prsti si morajo namreč vmes odpočiti od hudega knofodrka, saj ne šteje nič drugega. ***LordFebo***

Gameloft ● PS3 ● 12 EUR



● Smrt ni ne kaznovana, ne problematična, zna pa malo zagnojiti preveč neuspešnih naskokov na direktorje, saj za napoje porabimo celo premoženje. Ko nimaš več za arcnije, je treba ven in ponovno vstopiti v nivo, kjer se obnovijo vsi sovražniki ter zakladi.

LORD OF ARCANA

Tale japanska sekljačina pošastkov po zgledu Monster Hunterja se ne začne napačno. Imaš mofota z velemečem, ki v pogledu od zadaj napreduje po jamasti temnici in se srečuje z napol pravljičnimi sovražniki, od goblinov do spodobno velikega zmaja, ki se zna ognjeno odkašljati. Ko napoči trenutek za boj, igra preklopi na ločen zaslon, v ograjeno areno, kjer v realnem času mlatiš po knofih za napad, blokiraš in se izmikaš. Kamera je sicer butasta, a se da preživeti. Zlasti, ker imaš ob boku čarodejnega Bahamuta.

A še preden se začneš imeti res fino, te špil oropa vsega pridobljenega, tako opreme kot moči, in te prisili, da kot gola in bosa senca junaka začneš z ničle. Po eni strani je to frpjska klasika in krepitev heroja skozi tepeže ter nabiranje nove opreme je zadovoljujoče kot vedno. Vendar se nelinearno opravljanje kvestov, ki jih dobiš v vasi, kmalu začne vleči kot smrkelj. Do obisti so zlajnani tako na idejni ravni (pojdi tja, pobij živelj, nagrabi robo, vrni se) kot opravilni. Bojevalni sistem je dolgočasen in zvečine oropan taktike iz Monster Hunterja, tako da je obračunavanje z nosorogoidi, mesojedim rastjem, kuščarjevci in slično delno resnično, delno fantazijsko zalego nemalo upokojensko. Opazna je odsotnost organskosti vedenja pošasti, ki je dajala čar Monster Hunterju, namesto česar Lord of Arcana poudarja tipično azijsko tlačanjenje skozi stotine nezanimivih spopadov s stupidnimi grdavži. To je zlasti očitno, če igraš sam, kajti igra je bolj usmerjena v sodelovanje do štirih klavcev. Tu pridejo malo bolj do izraza lastnosti različnih orožij, ki jih ne manjka, in zabavnost se do neke mere poveča, kot se v multiju skoraj vedno. A kot zakleto večigralstvo ni spletno, marveč samo lokalno. V Tokiu ni problema, v Ljubljani pač je.



Igra še najbolje funkcionira v multiplayerju, a tudi tu prevladuje vtis, da gre za drugorazredni klon Monster Hunterja. Ta je na Japonskem ultramegahit.

Vse skupaj je brez omembe vredne štorije in povrhu zamudno, saj igra vztraja na duhamornem včitavanju drobnih delov stopenj in slehernega obračuna. To je tečno celo ob namestitivi na kartico, kaj šele z UMDja. Ostani pri Monster Hunterju. **40** ***Sneti***

Square Enix PSP



Vizualije niso švoh, zlasti pa navduši posebna izdaja Slayer Edition, v kateri dobiš še soundtrack na mini CDjki in 44-stransko knjižico, polno lepih podobic.

NINTENDOGS + CATS

Od izvirnih Nintendogs mineva že šesto leto (J148, 91), kar je v pasjih letih pol življenja. Ta simulacija lastništva navideznih psičkov je čudovito prikazala sposobnosti tedaj še svežega DSa. Ščeneta si božal s perescem, klical z mikrofonom, nosil s sabo in jih vzgajal, kot bi bila prava. Le da je bilo tu bolj udobno, saj psič ni mogel zboleti, kakal je samo na prostem in ni žvečil kablov.



Igrivo opletanje z zadki je znak, da sta se kosmati zverinici dobro ujeli. Možnost za sklepanje prijateljstev so predvsem sprehodi.

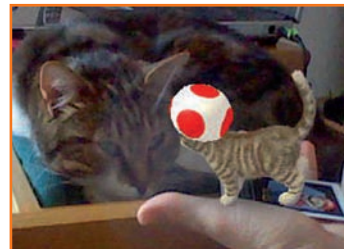
Ob zori 3DSa nas ljubljenčki spet vabijo medse in igra je zasnovana nadvse podobno. Domov prineseš mladička in ga tamagočijevsko hraniš, pojiš, se z njim igraš, ga čohaš ter skopaš, ko je umazan. Osrednja moč 3DSa je razširjen zgornji zaslon s tretjo dimenzijo in živahnimi barvami. Tehnološke danosti v navezi z nadvse prikupno, življenjsko animacijo poskrbijo, da gre za enega najbolj srčkanih špilov sploh. Nemogoče je, da se ti ob kobacanju, bevskanju in vsesplošnem cukru ne bi topilo srce. 3DSova kamerica poleg tega prepoznava obraze, zato te bo tvoj kuža prišel do zaslona polizat, dočim do tujca ne bo tako prijazen. Če pred kamero pomoliš kartice za AR, se bo kuželj prikazal na njih in postal del tvojega bivalnega okolja. To spomni na Sonyjev EyePet, čeprav je tukaj bolj kot zanimivost, saj z živalco ne moreš kaj dosti početi. Kartice so neizbežne le pri tekmovanjih v poslušnosti.



Zabavi se pridruži vsa hišna živad. Poleg žogic jim lahko ponudiš mehurčke, škarpete, piskajoče figurice, paličke s peresci in kup ostalega.

Večji del interakcije poteka v domačem okolju sobe. Pes se skozi mikrofon kot prej odziva na svoje ime in posluša ukaze. Triki so slični prejšnjim: sedi, daj tačko, lezi in podobno. Otroci in tisti, ki se z Nintendogs še niso srečali, bodo navdušeni. A tisti, ki smo se pasjerejo že šli, smo bolj prizemljeni, kajti novi Nintendogs se izvirnika žal niso držali le pri luštkanosti, temveč tudi pri omejitvah. Temeljnega pomena ostaja drkamoževa notranja ura. Pes se lahko dnevno nauči samo tri trike in gre na največ dve tekmovanji vsake sorte. Metanje frizbija ostaja, agility pa je nadomestil tek za vabo, ki je miniigra z vrtenjem vitla na spodnjem zaslonu. Ker so turnirji osrednji vir denarja, je prve dneve napredek res počasen. Ko svojo pasjo družino razširiš, se prašiček polni hitreje, a pravega zadovoljstva kljub temu ni. Skoraj vse je že videno, samo da je zdaj v lepšem kožuščku. Sprehodov ne načrtuješ več sam, ampak se samodejno znajdeš gorah, mestu, ob morju. Na poti lahko zaviješ v barček na sok, v park za trening lovljenja frizbija in na stadion, da psa uriš v teku za vabo. Izgled je že lep, vsebine pa ni kaj dosti. Dobrodošel dodatek je vsaj, da psa vzameš s sabo na zaresen špancir. 3DS sklopiš, ga vtakneš v žep in kuža te skozi štetje korakov spremlja pri vsakodnevnih aktivnostih. Nagrada za miganje so priboljški, s katerimi svojo živad pocrkljaš in podkupiš za pridnost.

Edina večja novost je podnaslov Cats. Poleg psov lahko zdaj posvojimo tudi muce, česar sem se nadvse veselila. A skrbelo me je, kako bodo te samosvoje kosmatinke stlačili v igro. Mačke pač niso dovzetne za sprehode na vrvici, vaje v ubogljivosti, tekmovanja, frizbi in ostale pasje radosti. In res se izkaže, da so mačkice na stranskem tiru. Prva zamera leti na to, da jih je treba odkleniti in je tvoj prvi ljubljenček v vsakem primeru pes. Tudi kasneje se špil do muc obnaša kot do okraskov, ki ne presežejo igranja, čohanja in spanja. Vsaj na razstave bi jih lahko vozili ali vključili kako miniigro z lovljenjem mišk. Tako pa so le stanovanjski dekor, ki pleza po pohištvu. Poleg tega so na izbiro zgolj tri sorte mačk: običajna, siamska in perzijska v različnih barvnih odtenkih. To je glede na 27 vrst psov res malo.



Obogatena resničnost je priložnost za srečanje pravega z navideznim. Glede na kartico ima živalca na glavo poveznjen tematski okrasek.

Kot Nintendogs za DS tudi Nintendogs + Cats za 3DS tržijo v treh inačicah. V vsaki je na začetku na izbiro devet različnih pasem, čeprav je mogoče povsod odkleniti vse. Novih je glede na prvenec sedem, med drugim pitbul, francoski buldog, kokeršpanjel in danska doga. Vsi za vedno ostanejo mladiči, tako da ni rasti, razvoja in vzreje. To še okrepi splošen občutek stagnacije. Škoda, da so ostali v tako ziheraških okvirih, sploh glede na časovne okvire. 3DS bi ob splovitvi potreboval več igerne moči in Nintendogs to niso, mačke gor ali dol. **69** ***Navi***

Nintendo 3DS



Skupno imaš lahko do šest živali: tri doma in tri v hotelu. Sožitje med mačkami in psi načeloma ni problem, čeprav se zna zlasti v začetku pripetiti kako pihanje.

Martinovanje

Ko si StricBedanc in Sneti nadeneta zarostana oklepa, se poigrata s prestoli, pogostita z vranami, zaplešeta z zmaji ter stakneta akutno odpadanje glave.

Revija Time vsako leto objavi seznam stotih najvplivnejših oseb na svetu. Letos se iz množice človekov z vseh vetrov nasmiha dobrodušen sivobrad stric iz Santa Feja. To je pisatelj George R. R. Martin, ki ga bralci fantazije širom sveta upravičeno častijo kot Tistega, ki je sredi devetdesetih pometel z vse bolj klišejsko produkcijo fantazijskih romanov. S serijo Pesem ledu in ognja, A Song of Ice and Fire, je pokazal, da so lahko izmišljeni viteški svetovi več kot postane zgodbe o boju med dobrim in zlim, v katerih zmaga pastir, poslan na junaško nalogo. Tako, na kateri se sreča z neznanim očetom (= glavnim zlobcem), ovlaži jozeljnasto princeso in pokolje nekaj pošasti. Če imamo Tolkiena za utemeljitelja fantazijske književnosti, lahko trdimo, da je Martin dal največjega pospeška njeni resnejši, temnejši in kompleksnejši veji, v kateri junaki niso bleščeči princi, zlobneži pa ne zgolj malhe gnojnice, ki se razlivajo po ubogem človeštvu.



George Raymond Richard Martin je bil prej avtor znanstvene fantastike. Za povest Sandkings je dobil hugа in nebulo.

Krasni krvavi svet

Četudi smo o pričujoči seriji že pisali, se spodobi, da za neposvečene bralce napaberkujemo kratek povzetek. Znajdemo se v srednjeveški Zemlji podobnem svetu, kjer lahko zime in poletja trajajo več let, kjer so zmaji davni spomin, nadnaravne grožnje s severa pa odpisane kot pravljice za strašenje neubogljivih otrok. Martin z brezkompromisno neusmiljenostjo in občutkom za realizem opisuje boj za prevlado na celini Zahodnje. Četudi se prva knjiga začne dokaj klasično fantazijsko, z bajeslovnimi bitji, ki nosijo ledene oklepe in meče, se magični elementi nato odmaknejo v ozadje, od koder sramežljivo pomahajo le vsake toliko časa, da ne pozabimo nanje. Tekom knjig se malce okrepijo, a ne toliko, da bi v nas skakale čirečare. Bitke so realistično kresanje kovin sredi hrzanja ranjenih konj brez lučanja urokov, znanje mečevanja pa nastopajočim ni položeno v zibko, temveč se morajo zanj pošteno spotiti (čeprav jim je voskanje učiteljeve kočije prihranjeno). Pripoved je namesto na reševanje sveta osredotočena na spletke, štihanje v hrbet in starodavne zamere blagorodnih hiš, ki želijo svojo rit greti na Železnem prestolu, simbolu vladavine Sedmih kraljestev. Pri tem ne izbirajo sredstev, obenem pa se usoda najraje roga možem z najplemenitejšimi nameni in jim kaže osle, ko se njihove glave kotalijo po marmornih ploščah. "Ko igraš igro prestolov, zmagaš ali umreš."

Svet, v katerem imajo vse osebe svoje strahove, hotenja in skrivnosti, še posebej zaživi zaradi subjektivnih vtisov pripovedovalcev, ki nam pripoved zaporedoma podajajo skozi svoje oči. Ničesar ne gre jemati za sveto, marveč le kot osebne zaznave sveta, ki se lahko obrnejo na glavo, ko se isti dogodek osvetli v besedah drugih likov. Ta relativizacija absolutnih principov fantazije je mogočen prijem – silnejši, kot se zdi na prvi pogled.

A zakaj se je Time Georga R. R. Martina spomnil šele sedaj, petnajst let po Igri prestolov in tik pred izidom pete bukve? Šele zdaj, ko ljubitelji namiznic že nekaj let mečejo karte s podobami knjižnih junakov, se štihajo v hrbet na kartonasti karti istoimenske igre, strateško razporejajo enote v Battles of Westeros in bildajo svoje like z dvajsetstranimi kockami v licenčni RPG-temniščini? Zdaj, ko francoski Cyanide razvijajo realnočasovno strategijo A Game of Thrones: Genesis in frpjko, umeščeno v svet Zahodnjega ter okoliških dežel? Zdaj, ko je HBO začel prikazovati serijo z boromirjevskim Seanom Beanom v glavni vlogi? Hmm ...

TV-serija Igra prestolov

Da, tehtnico je prevagala ravno televizijska upodobitev prve knjige, ki je izgubila nedoločni člen in se kliče Game of Thrones. Kljub kritiškemu priznanju, podprtem s prestižno nagrado hugo, in čaščenju oboževalcev je bil Martin vseeno nišni pisatelj. V Američaniji je med bralstvom skupaj polpeti milijon izvodov Pesmi ledu in ognja, preostanek sveta pa si lasti sedem milijonov špehatih knjig, ki imajo povprečno nekje po jurja strani. Glede na količino ljudi, ki gomazijo naokoli, to niso neke blazno impresivne cifre.



Bukve so zajetne in težke, saj v trdi vezavi štejejo med 800 in 1200 stranmi ter vagajo po kilo in pol. To bo odgnalo sovražnike obsežnosti, a v resnici je špeha in praznega teka v njih malo. Zgodbo spremljamo iz zornih kotov posameznih likov, branje pa je praviloma hitro in tekoče, med drugim zaradi kratkih odstavkov. Vsi deli imajo zemljevid dežele, za nameček pa še rodbinska drevesa in opise grbov ter gesel.



Nekateri oklepi v seriji so prava paša za oči. Med njimi posebej izstopata turnirska oprava Cvetličnega viteza in pasjeglava čelada Sandorja Clegana. Ta ima ožgano drugo stran frisa kot v knjigi.

JOHNNY DEPP PENÉLOPE CRUZ IAN MCSHANE IN GEOFFREY RUSH

DISNEY IN JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJATA

FILM ROBA MARSHALLA

PIRATI S



KARIBOV

Z NEZNANIMI TOKOVI



V KINU OD 19. MAJA 2011

TUDI V DISNEY DIGITAL 3D

Toda prvi del HBOjeve nanizanke si je v prvem večeru ogledalo 4,2 milijona gledalcev, dan pozneje pa se je številka povzpela na pet milijonov in pol. Serija je obenem vrnila Igro prestolov na New York Timesovo lestvico najbolje prodajanih knjig, kjer je ob svojem izidu že bila Vranja gostija. Mreži HBO se je vložek 60 milijonov dolarjev v nadaljevanko izplačal, saj je polovico stroškov pokril že samo s prodajo na tuje trge, le dva dneva po premieri pa so požegnali snemanje druge sezone.



Med snemanjem pilota in serije je prišlo do sprememb v igralskem kadru. Vlogo Daenerys Targaryen je prevzela Emilia Clarke, dobili smo tudi novo Catelyn Stark. Gledanost nadaljevanki drugače narašča in tudi kritiki jo večinoma hvalijo.

Dotlej bomo desetkrat prikovani pred male ekrane, kjer spremljamo temačno in odraslo serijo brez lepotičniških zadržkov. Že v prvem, dobro uro dolgem delu je bilo videti lepo zbirko razgaljenih joškov, vsaj eno lajdrasto češpljico, obglavljenje, hudičevsko raztelešenje, razvrat ciničnega pritlikavca in žmohtno incestuozno flodranje. Kamera se pri takih prizorih ne zadržuje, a se jih hkrati ne boji. Ustvarjalcem gre veliko priznanje za prenos raskavega, grobega občutka iz knjig, predvsem pa za raznolikost scen. Martinov svet je svoj, a odzvanja našega, saj ni težko razpoznati posameznih dežel in narodov, na katerih temeljijo prizorišča. Tvorci nadaljevanke so se na to pripravili, tako da vidimo severno Irsko z njenimi gradovi in pustimi planjavami, ki rabi kot sever Zahodnjega, trgovsko mesto, ki je čista Grčija, konjeniške stepe, ki se napajajo pri Indijancih, Arabcih, Hunih in Perzijcih ... Nastopajoči so morebiti še malo leseni, tako kot mestoma iz knjižnega besedila iztrgani dialogi, a jasno je videti, da niso štedili ne pri denarju, ne pri srčnosti. Dovoljšen dokaz sta bogata kostumografija in arhitektura, ki začuda sploh ni videti lažna, medtem ko je uvodna špica čisto umetniško delo. Kako bo s prikazom masovnejših bojevalnih prizorov, bomo še videli.

Scenarista Benioff in Weiss, ki sta pisanje enega od delov prepustila Martinu, se resda nista mogla izogniti spremembam glede na bukvo. Tu so združevanja več likov v enega – modre besede enorokega kovača Jonu Snegu so pripadle Tyrionu, namesto sera Bryndena Tullyja Catelyn v Orlovo gnezdo spremi ser Var-

BESEDE O PREVAJANJU

Sneti se dobro spomnim, kako sem pred dolgimi leti sedel na avtobusu, znova (tretjič? četrtič?) začenjal brati Igro prestolov in si v živo predstavljal, kako bi bilo, če bi jo prevajal v slovenščino. Stavki v podalpščini so se oblikovali, ukrasni pridevki so čredasto tekli h koritu. Ni mi bilo usojeno, a nič hudega, kajti učeni kolega Boštjan 'StricBedanc' Gorenc, ki se spremeni v komika in reperja Pižamo, ko pogoltne trojanski krof, je opravil skoraj tako dobro delo, kot sem ga sam v svoji domišljiji. Se pravi: precej boljšega, kot bi ga jaz v resnici.

V prevodu enice se je Bedanc morebiti še malo lovil, Vranja gostija pa je po tej plati izvrstna. Lepe, že domala pozabljene slovenske besede je našel bradatež ob svojem pregledovanju starih Burkežev in drugega starega čtiva, od kamižole (kratek, navadno oprijet moški suknjič) prek purpura (vijoličasto rdeča barva) do deve (dorasla mlada ženska, ki še ni poročena) in lonanja (dajati plačilo). Druge je spretno sestavil, recimo zmajevca za targaryenske zlatnike, zemljepisna in osebna imena pa prestavil enako spretno kot Gradišnik v Gospodarju Prstanov, na primer Somračno drago, Harrendvor, Žalimost in Galebje, pa Ralfa Kruljavca, Kraljemorca ter Moža besedo (za meč).

Boštjan, kaj meniš o tej težavi, o kateri je bilo na forumih kar precej slišati? Se pravi, da imamo neprevedena in prevedena imena? Sam vidim konsistenco v tem, da so prava družinska imena ostala v izvirniku, denimo Tyrell, Lannister in Baratheon, vzdevki pa so prestavljeni v slovenščino – Urni Dick, Sam Klavec, Euron Vranje oko ... Ampak nekaterim še vedno ni povšeči.

Vem, da ta prevodna rešitev ni popolna, vendar je po mojem mnenju in dolgih debatah, ki sva jih imela z urednico, najboljša. Ko sva žonglirala, kje postaviti mejo, kaj se prevaja in kaj ne, sva pristala pri vzdevkih in krajevnih imenih, saj nosijo pomen, ki bi se slovenskim bralcem, ki ne znajo dovolj angleščine, izgubil. Me pa vseeno ti nisi dovolj podkupil, da bi Tyriona prevajal kot Snetyriona :).

Gostija ima nek svojstven ritem, po katerem tečejo besede in stavki. Je to nastalo samo od sebe?

Mislim, da se moramo za ritem zahvaliti kar stricu Martinu, saj nisem posegal v njegov slog. Edino, kar malo odstopa od izvirnika, je to, da kdaj ob dolgih naštevanjih, za katera on dosledno uporablja veznik and, kakšnega spustim in ga nadomestim z vejico.

Kako dolgo traja tako prevajanje in kakšna so orodja?

Lotil sem se je spomladi 2010 in jo zašpilil tik pred novim letom. Moji stalni sopotniki so lasten glosar imen in krajev, elektronske verzije prejšnjih knjig v obeh jezikih, DZSjev elektronski Oxfordov angleško-slovenski slovar, Amebisova Knjižna polica (predvsem SSKJ, SP in Pleteršnik za brskanje po starejših izrazih) ter OED. V Word je priklopljena Besana, ki me opozarja na zatipke, v Firefoxu pa se naj - širše smeji Towerofthehand.com z najpopolnejšim spletnim seznamom oseb, krajev in rodbinskih dreves. Ta je zlasti nepogrešljiv, ko moraš zaradi našega razlikovanja med dvojino in množino brskati, koliko otrok je imel kak nepomemben gospod, ki je šel v bitko 'with his sons'.

Koliko časa je šlo v predpriprave glede besednega zaklada, izmišljevanja besed na školjki in podobno?

Bogatenje zaklada je nenehna dejavnost. Srednjeveško orožje in arhitekturo sem sklestil med prevajanjem enke in trojke, tako da sem pri štirici za stvari, ki se jih nisem spomnil, preprosto pogledal v prejšnje prevode. Vsrkavanje starinskih besed v organizem je pa stalno. Rad brskam po digitalni knjižnici, kjer si snemam stare knjige in časnike, ki jih nato vnašam po manjših dozah. Tudi školjka igra vidno vlogo. Kakšne vozle, ki se ti ne razpletejo zlahka, tenstaš po glavi dalj časa in najprimernejši so ravno kraji, kjer ne potrebuješ koncentriranja na druge reči. Poleg stranišča so taki recimo še sprehodi v naravi in spremljanje Sveta na Kanalu A.

Si s prevodom obogatel?

Da. S honorarjem sem si kupil sobano v Predjamskem gradu. Mirna okolica, sveže češnje, edino na stranišče si ne upam hoditi.



Vlogo krvovolkov so v prvi sezoni zaupali severnim inuitom. Ko bodo v naslednji sezoni zrasli do polne velikosti, bodo morali zašvicati računalniški animatorji. Upamo, da se ne ponovijo nerodni lotrovski vargi.

dis Egen. Tu so premeščanja delov zgodb med knjigami – v Rečnjavo bomo prispeli šele v naslednji sezoni. Tu so dodajanja novih prizorov, ki sta jih avtorja označila kot 'iz knjig izbrisane prizore'. A četudi so se nekateri oboževalci že ob napovedi najmanjših sprememb obredno zažigali, je večina bralcev v zakup vzela dejstvo, da gre za prenos zgodbe iz enega v drug medij, kjer so spremembe neobhodne. Po doslej videnih štirih delih je edino, zaradi česar bi ustvarjalcem šlo naviti ušesa, manko prikaza vezi med Starkovo deco in njihovimi krvovolki. Igralska zasedba, ki sega od znanih imen (Sean Bean, Mark Addy, Lena Heady, Peter Dinklage) do mladih talentov, pobranih naravnost iz šol (Kit Harrington, Emilia Clarke) ne razočara, vendar najbolj od vseh presenečajo otroški igralci. Od slednjih velja izpostaviti Isaaca Hempstead-Wrighta kot Brana Starka in Maisie Williams, ki je v prvem delu skoraj brez besed pričarala uporniško in vse prej kot princeskasto Aryo Stark, kot bi stopila naravnost izmed knjižnih strani.



Da bi bilo klepetanje Dothrakov v seriji čim pristnejše, je jezikoslovec David J. Peterson ustvaril jezik, ki ima trenutno 2500 besed. Ker nobena od njih ni hvala, si gre Sneti delat novo osebno.

Televizijska izbira za ponedeljkove večere, ko slovenski HBO prikazuje Igro prestolov manj kot dan za ameriškim predvajanjem, je torej jasna. Igra prestolov se je začela silovito in močno dvomiva, da bo popustila, saj knjiga napetost zgolj stopnjuje. Le pokovko nadomestite z limonovimi kolački in merjascem na žaru. Tako, za občutek. (sb, sn)

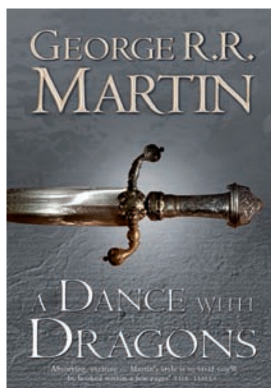
Nova knjiga Vranja gostija

Bil je čuden, top občutek, ko sem jo odložil. Sveta je zmanjkalo, barve so posivele, zidovi so sprhneli. Zgodbe so ostale neizpovedane in liki so zastali sredi koraka. Nekateri zaprti v celici, drugi na vešalih (kdo? kdo?!), tretji na poti v dežele, kjer so bojda zmaji. Kljub slabim osemsto stranem je konec prišel prehitro. Taka je pač moč pisanja Georga R. R. Martina, ustvarjalca svetov in kovača oseb iz papirja ter črnila. Četrta knjiga v seriji Pesem ledu in ognja, Vranja gostija (A Feast for Crows), je nov izkaz njegove odličnosti. No, 'nov'. Izvirnik je izšel že 2005 in smo ga opisali v Jokerju 150. Toda bukva ni nič manj slastna. Kvečjemu nasprotno: medtem ko si je Martin izdatno jemal čas za naslednjo epizodo, se je postarala kot dobro vino. Vmes so v slovenskem prevodu izšli že vsi trije prejšnji deli.

Ost Vranje gostije je nadaljevanje spusta v temino. Smrt Neda Starka in Rdeča svatba sta bila le uvoda v razpad sistema in vrednot, kamor se sama pelje fantazijska dežela Zahodnje. Tipično človeško: s severa preti starodavna gošča, a se oblastniki ne zmenijo zanjo, ker imajo preveč dela z jemanjem banan drugim opicam. Zoperstavljajo se ji razsvetljeni posamezniki, ki jih morje življenja premetava v njihovih orehovih lupinah. A takih ni veliko in povrhu o njih v Vranji gostiji ne izvemo dosti. Niti simpatični niso, recimo strahopetni debeluh Samwell Tarly, ki je s starikavim moistrom in seročim otrokom na poti v Citadelo. Morebitni heroj Jon Sneg in ravnousti Stannis Baratheon sta izven slike, tako kot Daenerys Targaryen in ljubi škrat Tyrion Lannister. Martin je namreč spisal materiala za dve knjigi, nakar ga je moral razcepiti na dvoje. Vranja gostija pove eno polovico namenjenih zgodb, prihajajoči Ples z zmaji (A Dance with Dragons) drugo. Morda je jurjestranski roman tudi zato mrakoben, ihtav, brez opisov velikih bitk, v katerih bi si kdo nabiral glorijo, in neusmiljen do protagonistov. Naj bodo to konjefrisna Brienne Krasotica, smrkavi gospodič Robert Arryn, okrog katerega pleše Mezinček, invalidni Jaime in njegova dvojčica, spletkarska lajdra Cersei Lannister, nesojeni kralj vikinškoidnih plenilcev Victarion Greyjoy ... Vsi imajo rane, a so lahko še srečni, da jih bolijo, saj to pomeni, da so še vedno živi.

Branje njihovih pripetljajev je včasih naporno, kajti mestoma se pisatelj preveč zaplete v žužnjanje o spletkah, intrigah ter drevju ob poti. A takih mrež se kmalu osvobodi in odpeketa dalje s pripovedjo, ki brez olepšavanj na glavo plane v ledeno temačnost. Tako, ob kateri so pretresi iz enice – izdaje! obglavljenja! incest! – videti kot odkrivanje prvih sramnih dlak v primerjavi z nasladnim skupinskim seksom. Spopadi so surovi, luči življenj ugašajo, po zemlji hodijo mrtvi, kanibalizem si poišče ošiljene zobe, fuk je živalski, pomešan z manipulacijo, beli plašči se parajo, verski fanatiki pridobivajo moč in orožja. V kotlu usod vre in žrtve druga drugo vlečejo nazaj noter.

Vranja gostija ni bukva, ki bi jo šlo brati, če ne poznaš prejšnjih povesti, niti to v nazajgledu ne bo ključni del serije Pesem ledu in ognja. Bo pa njen močni vezni člen, trden tlakovec na okrvavljeni, pospermani, s šibko magijo osvetljeni cesti do zaključka sage. (sn)



Ples je po šestletnem premoru Diablo 3 fantazijske književnosti. Martin kot Blizzard pravi: "When it's done." Zdaj!

Ples z zmaji

Kdaj bomo ugledali konec serije, bržkone ne ve niti Martin sam. Načrtovanih knjig je sedem, A Dance with Dragons bo šele peta. Šesta se kliče The Winds of Winter, prvo pa je začel pisati leta 1991 in jo izdal 1996. Na njegove in založnikove obljube se gre zanesti toliko kot na osla, da ti bo popravil pralni stroj, saj so ta preklicani Ples z zmaji prestavili večkrat kot Duka Forever. Zato velja biti skeptičen tudi glede ZDAJ PA ABSOLUTNO DEFINITIVNO RES MAJKE MI DAM BRADO STRAN napovedi, da je ABSOLUTEN DEFINITIVEN RES MAJKE MI DAM JAJCA STRAN datum izida Plesa 12. julij. Čeprav sta tako rekla Martin in njegov agent. Prevečkrat so nas že nategnili.

Seveda pa dvom ne pomeni, da na Amazonu nisva kliknila gumba za prednaročilo, kajti tresavica je premočna, da za knjigo ne bi zagonila še zadnjega beliča, če bi bilo treba. V njej nas kani še bolj bradati George razsvetliti predvsem glede dogajanja na Zidu in prelestne Daenerys, ki v vročih deželah koti nekaj čudovitega. Poleg nadaljevanja štorijalnih niti iz tretje knjige pa bo nasukal še prejo iz Vranje gostije, saj tam ostane nerešenih kar nekaj zadev. Poletje bo letos hladnejše kot ponavadi, kajti – saj veš. Winter is coming!



Licenco za igričarski A Song of Ice and Fire je dobil francoski izdajatelj Cyanide (Pro Cycling Manager). Pogodba obsega dve igri, prva bo Genesis in bo strategija, v kateri bomo nadzorovali eno od družin v Westerosu.

ZADENI PIVO Z MARTINOM

Zimsko poletje bomo na poseben način doživeli tudi v Sloveniji. Mladinska knjiga, ki skrbi za Pesem ledu in ognja v slovenščini, je za začetek izdala prve tri knjige v mehkih žepnih izdajah, ki so prijaznejše žepu kot bajsaste trdoplatničnice – namesto 33 pridejo 18 evrov. Posebno presenečenje pa pripravlja med 22. in 24. junijem, ko bo v naše kraje pripeljala Georga R. R. Martina osebno. Ta si bo s podpisovanjem knjig ogreval zapestje za tipkanje Vetrov zime, naslednje bukvice v nizu, revija Joker pa bo enemu od zvestih bralcev omogočila, da si omasti brk na posebni pojedini za povabljence, kjer bo imel med objedovanjem veprovih reber tudi možnost klepeta z avtorjem. A če bi se rad znašel za bogato obloženo mizo, boš moral najprej odgovoriti na spodnja vprašanja, s katerimi boš izkazali poznavanje snovi, vredno moistra iz citadele.

1. Katere živali so v grbih hiš Stark, Lannister, Baratheon in Clegane?

2. S kakšno barvo oči se diči rodbina Targaryen?

3. Martin še ni razkril korenin Starkovega pankrta Jona Snega. Po internetu kroži več teorij, kdo so njegovi starši. Najpopularnejša vključuje že davno mrtvi, a nadvse pomembni osebi. Kateri?

4. Na svojem blogu je Martin Ples z zmaji zadnje leto omenjal kot eno od znamenitih pošasti iz filmov. Katero?

5. Odpri Igro prestolov na strani 505 in prepiši prvi stavek.

Odgovore pošlji do 5. junija na joker@joker.si z naslovom 'MARTINOVA POJEDINA'. Pravilne prispevke bomo zmetali v ogenj in tisti, ki bo preživel R'hlorjeve zublje, si bo lahko nadel slinček.



Nekaj dni po izidu tega Jokerja pride na police težko pričakovana detektivka L.A. Noire, ki se tako v imenu kot sestavnih delih naslanja na filme noir. Sneti si ob tem prižge čik, ukine barve in plane v temačnost, ki je videti starinska, a je dejansko še kako moderna.

Priče svinjanja

Črnobeli prizor je vžgan v mednarodno zavest. Detektiv v pražnjem gvantu sedi v svoji pisarni, noge ima na mizi in bere časopis, izza katerega se vije oblak cigaretnega dima. Ko se vrata odpro, se cajteng pobesi in izza njega pogleda obraz moškega v srednjih letih. Tak, na kakršnega se lahko zaneseš, s trdno čeljustjo in gubicami od smeha, a ravno prav nevarnega, da razburka kri. Njegov sokolji pogled motri žensko, ki vstopa. Grehavrednico v oprijeti obleki, soboljevini in visokih petah. Naličeno. Maskara zapeljivki čisto narahlo maže solzne kotičke oči, ko sede pred vohljača in začne razpredati o tem, kako so ji, ubožici, grdavži nekaj storili. Zdaj potrebuje njegove usluge, da zadevi pride do dna.
Detektiv v želodcu čuti, da pod dragim parfumom nekaj smrdi. Tipa mrežo okrog sebe, ve, da se zna njegovo brskanje slabo končati. Toda lepotici ne reče ne, ko potrebuje pomoč, in antijunak je že vnaprej vdan v usodo. Ve, da se dobre stvari zgodijo dobrim fantom in slabe slabim le v filmih. Tistih, ki niso noir.

Svetle točkice v črnini

Noir je najlaže definirati glede na izgled. Pokaži človeku z ulice črnobel filmski prizor z mastnimi sencami, ki grozijo, da bodo pogoltnile razpršeno, zamolklo svetlobo, in rekel ti bo, aha, to je noir. Če so na sceni žaluzije, ki luč prepuščajo v trakovih, vse skupaj pa je posneto skrivljeno ali iz nenavadnega zornega kota, ti bo še bolj pritrdil. Prav tako, če bo zaslišal pripovedovalčev glas, zgodbo spremljal skozi spomine – flashbacke in se urezal ob oster cinizem udeležencev. “Do you follow my drift?”, vpraša 'prilagodljivi' načelnik zagretega policista. “In Technicolor, sir.”



Shadow of a Doubt (1943)
Vsebina: kalifornijska familija z ravno dovolj nepopolnosti, da je popolna, doživi pretres, ko jo obišče odtujeni Charles (Joseph Cotten). Tip je mamin brat, ki jo je podurhal iz Filadelfije, kjer mu je postalo prevroče. Zle slutnje spočetka še ne obhajajo nikogar, zlasti ne njegove srednješolske nečakinje (sapojemajoča Teresa Wright). A situacija se spremeni, ko začne Alfred Hitchcock razkrivati kriminalno umazanijo, ki dehti tik zraven ameriškega sna.
Noirjevstvo: Senca dvoma je bil Hitchcocku najljubši film izmed vseh, ki jih je režiral. Zunanjost ni tipično noirovska, saj je pretežno svetla, a zaradi nenavadnega kadriranja vlada občutek, da se bo zdaj zdaj zgodilo nekaj groznega. To ustreza fabuli, ki mojstrsko naplete klobčič dogodkov, v katerem nedolžno dekle odraste, zlobca pa spoznamo veliko bolj kot v klasičnih detektivkah. Film, ki se dogaja v drugem času, a zaradi večnih sporočil in odličnih nastopajočih izpade moderen. Ter ki ogoli jedro noirja, čeprav v njem ni ciničnega detektiva ter femme fatale.



Double Indemnity (1944)
Vsebina: zavarovalniški agent Walter (Fred MacMurray) se zaplete z zapeljivo ženo gotovinarja (Barbara Stanwyck, ki je na podlagi te vloge v kasnejših noirjih upodobila še dosti podobno krutih, hladnih babšetov. Golobčkasti parček prefrigano načrtuje njegov umor, toda stvari se zapletejo, ko se nad 'popolni' zločin spravi agentov ostroumni šef, ki s svojo askezo in držo spomni na britanske detektive.
Noirjevstvo: tudi tu ni klasičnega vohljača, je pa zato dvojna doza fatalne prasice, ki se v poklonu nacistični ikoni Marlene Dietrich imenuje Phillys Dietrichson. Bolj kot gledamo ta slastno posneti in perfektno tempirani film, bolj razumemo švigavost duš, ki bi se rade na hitro okoristile. Tako Walterja kot Phillys privlačita denar in strast, oba čutita ljubezen, vendar se ta razlomi, ko jima začne iti za nohte. Nadomesti jo hladna, živalska manipulativnost s preprostim ciljem: preživeti. To je noirjevska nadgradnja solidne kriminalne osnove, zaradi katere Dvojna zavarovalnina velja za klasiko žanra.

Film noir se je uveljavil v štiridesetih letih prejšnjega stoletja in čeprav ga povezujemo z Ameriko, je svoj značilni videz izpeljal zlasti iz nemškega filma dvajsetih in tridesetih, kjer je bilo polno zloveščih senc, čemur so se pridružili vplivi iz Italije in Francije. V Hollywoodu so zanj sprva skrbeli evropski režiserji – prvi pravi noir, Stranger on the Third Floor (1940), je recimo izpeljal Latvijec Boris Ingster, ki se je obrti učil v Sovjetski zvezi. Pomembni so takisto Madžar Samuel "Billy" Wilder, legendarni nemški režiser Metropolisa Fritz Lang in Avstrijec Josef von Sternberg, ki je z Marlene Dietrich v Modrem angelu zakoličil podobo fatalne ženske. Vsi ti umetniki so po hitrem postopku spokali v ZDA, ko so v Evropi začutili hladne vetrove fašizma in nacizma.

Tudi za sam izraz 'noir' smo zaslužni na stari celini. Žabarski zven ni naključen, kajti leta 1946 ga je utemeljil francoski kritik Nino Frank, in sicer za nazaj. Šele po koncu vojne so namreč v Pariz začeli dobivati temačne ameriške detektivske filme, ki jih je Frank zaradi senčavosti označil za 'noir', črne. Beseda pa ni zrasla na njegovem zelniku, kajti na mizo jo je vrgel v odmev tovrstnim ameriškim romanom, ki so jih v Franciji takisto po izteku vojne začeli izdajati v tako imenovani 'črni seriji' – 'une serie noire'. To je obenem prispodoba, kajti 'une serie noire' v francoščini pomeni tudi zaporedje nesrečnih dogodkov.

Prav ti romani tvorijo srž klasičnega filma noir iz 40-ih in 50-ih. Šlo je za tako imenovane 'hardboiled' kriminiče, ki so bili ameriški odgovor na britanske detektivke v slogu Sherlocka Holmesa. Čezlužne variante preiskovalcev so bile veliko manj gosposke in bolj direktne, saj so namesto CSIjevskega prečesavanja dokazov ter logičnega reševanja primerov ob kozarcu rujnega raje streljali, tepli in kavsali. Opisovanje je bilo besedno bogato, z nenavadnimi in okrancljanimi metaforami, ki so postale zaščitni znak zvrsti. Na primer: "The streets were dark with something more than night." – The Simple Art of Murder, 1944. Od tod izvira: "He was trying to buy more sand for his hour glass. I wasn't selling any." – Max Payne, 2001.

Ker je 'trdo kuhana' proza avtorjev, kot sta Dashiell Hammett in Raymond Chandler, hitro postala priljubljena, je logično, da jo je Hollywood želel prenesti na platno. Tam je našla partnerja v mrakobnem vizualnem slogu in skupaj sta poskrbela za otožnega otroka bridkega pogleda, ki iz limon naredi limonado, ko mu jih življenje ponudi. Ožame jih seveda s strojnico.

Zaupanje in izdaja

Zunaj očesnosti je noir težko opredeliti. Kot bi delal klobase z eno roko – kakor hitro stisneš ovoj na enem koncu, vsebina na drugem pobegne ven. To je zato, ker v bistvu sploh ne gre za žanr, ampak bolj za neko vibracijo, občutek, pristop, izdelan iz mnogih, dokaj poljubno zmiksanih sestavin. Detektiv in fatalna ženska sta recimo noirjevska klišeja, toda večina filmov noir je brez njiju. Večkrat spremljajo navadne ljudi, ki zaidejo v nenavadne situacije.

Zaradi tega v klasični noir, še bolj pa v 'novi noir' (neonoir), ki se je začel s sedemdesetimi in odtlej ni nehal, kritiki in vedci štejejo toliko filmov. Od Botra do Ameriškega psiha, od Robocopa do Equilibriuma, od Pulp Fictiona do Sin Cityja, od Basic Instincta do Lethal Weapon do Taksista do Shutter Islanda do Brazgotinca do Inceptiona. Noirjevih podžanrov je, kot bi jih naklel: dokumentarni, psihotični, amnezijski (glavni junak pozabi preteklost, kot se spomnimo iz Mementa), gangsterski, ubežniški (Bonnie and Clyde), superherojski, stripovski, grozljivi, noir vestern in noir komedije, plus razni združki in variante iz drugih držav, od Azije do Evrope.



Dirty Harry (1971)

Vsebina: inšpektor Harry Callahan išče posiljevalca in morilca mladenk, ki od župana za prenehanje početja zahteva mastne denarce.

Noirjevstvo: optimistična šestdeseta niso prinesla maltene nobenega noirja, saj so gledalci tripali na bondijade in zgodovinske epe, kot je bil Spartak. Prav tako se je žanr izčrpal in sklišejal. Treba je bilo sedemdesetih, da so se filmi vnovič začeli predajati temačnemu cinizmu in pesimizmu, kar sta značilnosti noirja. S to razliko, da so njihovi junaki namesto sveta in drugih raziskovali sebe, kajti napočila je doba individualizma, usmerjenosti v posameznika in njegov mikroobstoj. Eastwoodov Umazani Harry je bil značilen tovrsten lik – razočaran nad svetom, od katerega je pričakoval več, nezadovoljen z ljudmi in družbo. Ostrina, s katero se loti lova na kriminalca, mu ni ne mrzka, ne tuja. Namesto temnih, pustih ulic velemesta, kakršnih so polni stari noirji, se potikamo po še bolj črnih, osamelih cestah Callahanove duše. Kolikor je še ima.



L.A. Confidential (1997)

Vsebina: policija in politika se lotita čiščenja organiziranega kriminala v Los Angelesu, da bi vanj privabili več davkoplačevalskih poštenjakov. Toda pot v pekel je kot vedno tlakovana z dobrimi nameni.

Noirjevstvo: če so stari noirji razgaljevanje ameriškega sna prepuščali gledalčevi inteligenci, je L.A. Confidential pri tem direkten. Uvodni nagovor novinarja (Danny DeVito) jasno pove, kako je obljubljeni Los Angeles v petdesetih letih prejšnjega stoletja le fasada, Potemkinova vas, ki za obstoj potrebuje močne vezi tako z mediji ter Hollywoodom kot s policijo. Ta bi rada spucala kriminalce, a starci s svojimi metodami kvečjemu pokvarijo mladce (Russel Crowe). Kajpak ne umanjka fokus pohote v obliki Kim Basinger. Epski, cineastični, dve uri in pol dolgi noir v ovoju policijske drame, poln umorov, gangsterskih obračunov, brutalnosti mož v modrem, cinizma, osebnih agend in zarot v zarotah, ovitih v zarote. Da je noir vibracija močna, skrbi literarna predloga Jamesa Ellroya, cenjenega avtorja knjižnega neonoirja.



Blade Runner (1982)

Vsebina: 'iztrebljevalec' Deckard (Harrison Ford) po velemestu prihodnosti lovi nevarne 'replikante' – klone ljudi z omejeno življenjsko dobo, ki jih ima človeštvo za sužnje in so fasali popizditis.

Noirjevstvo: stilistično zgledovanje režiserja Ridleyja Scotta po filmih noir je očividno iz temačnosti, ki včasih meji na monokromatskost, igre senc, jasno izpostavljenih žaluzij in splošne potrtosti. K tej dosti prispevajo težka vprašanja o tem, kaj sploh pomeni biti človek, in svinčeno počasi odvijajoč se štorijalni klobčič. V srcu te ZF-noir mojstrovine, ki se redno uvršča na lestvice največjih kinematografskih izdelkov vseh časov, pa zopet tiči brskanje po samem junaku. Bistveni niso ne replikanti z močnim Royem na čelu (Rutger Hauer), ne fatalka Rachael (Sean Young). To je sam Deckard, ki misli, da je človek, a pride čas, ko se mora o tem na podlagi dokazov konkretno vprašati. Ogleda je najbolj vredna režiserjeva inačica, Director's Cut, pred tremi leti pa je na blu-rayu in devedeju izšla ultimativna, obnovljena analna izdaja z vsemogočimi dobrotami. Glej anale v Jokerju 174, id članka na Joker.si 4567.



A History of Violence (2005)

Vsebina: nevpadljivi lastnik obedovalnice (Viggo Mortensen) v zaspanem srednjeameriškem mestu pride pod žaromete, ko mora fentati roparje. Toda medijska pozornost nadenj prikliče grehe iz preteklosti in preden se dobro zave, že se po njegovem bistroju smukajo sumljivi tipi, ogrožena pa sta tudi njegov dom in familija. Biti ali ne biti? Trpeti in biti nov človek ali vrniti udarec ter zaiti nazaj na stara pota?

Noirjevstvo: šur, film je poln nasilja, ki se ga režiser David Cronenberg itak ni nikdar otepal. A odličnost se ne skriva v surovih pretepih, marveč v porazdeltvi bremena krivde med nastopajočimi. In v resničnosti direktne zgodbe ter motivov posameznikov. Mortensenov zadržani Tom Stall enostavno ne more pobegniti tistemu, kar je bil, niti grobemu svetu, ki biva tik izven idiličnih mestec. Siravost nekaterih dialogov nemara malce preveč vpije "hočem biti noir!" in fabula je za odtenek preveč preprosta. Toda na splošno je A History of Violence zvesta priča tega, da se noirju ni treba kaj dosti spreminjati. Logično, saj obstaja v praktično enako zajebanem svetu kot nekdaj.

Osebno noir čislam že dolgo, pri njem pa si vedno zastavim bistveno vprašanje. Kakšna je razlika filma noir glede na običajnega? Odgovor ni težak: manko jasnih razmejitev. Moralnost ni črna in bela, prav in narobe se zdruzneta v kiselkast plastelin, iz katerega vsak naredi tisto, kar želi. To pa zato, ker nam svet to omogoča in nas k temu hkrati sili. Če je nek lik 'slab', ga je k temu usmerila realnost, o čemer izvemo dosti, namesto da bi negativec ostal le nekdo, ki ga je treba fentati. Britanskih detektivk recimo ni prav dosti zanimalo, kakšen je zločinec, hotele so vedeti le, kdo je kriv. Noir je tu drugačen, saj vzpostavi življenjsko osebo, katere dejanj ni treba odobravati, da jih razumemo. Na drugi strani ga 'dober' človek najebe. Če ima fant visokoleteče cilje, mu bodo krila zgorela, če dekle še ni odraslo, jo bodo dogodki pripravili k temu. Pesimizem je na dnevnem redu. “Je sploh mogoče zmagati?” vpraša Jane Greer Roberta Mitchuma v noirju Out of the Past. “Obstaja način, kako izgubiti počasneje”, ji odgovori. Ljudje se v noirjih borijo, a na koncu klecnejo. Naj bo še tako melodramatično, tega se drži več kot le obris resničnosti.

Jasna primera lahko vzamem iz dveh zgodnjih noirjev, Shadow of a Doubt in Double Indemnity, ki sta rabila kot šablona za ničkoliko poznejših kosov fikcije. Shadow of a Doubt ne gleda iz pozicije detektiva, ampak nedolžne, lepe predmestne mladenke in zločinca. Ta ji v resnicoljubnem srečanju pove: “Živiš v sanjah. Hodiš v spanju, slepa si. Kako veš, kakšen je svet zares? Mar se zavedaš, da je svet umazan svinjak? Če bi s hiš potrgala fasade, bi našla prašiče. Svet je pekel, zakaj je potem važno, kaj se zgodi v njem?” Film poda razloge, zakaj je človek storil, kar je storil, čeprav ga ne opravičuje. V Double Indemnity pa fatalka reče: “Nikdar te nisem ljubila, ne tebe, ne nikogar drugega. Do obisti sem podla. Izkoristila sem te, točno tako, kot si rekel. To je vse, kar si mi kdajkoli pomenil ... vse do zdaj, ko te nisem mogla ubiti. Nisem mislila, da se mi lahko kaj takega zgodi. Ne prosim te, da razumeš. Le stisni me v objem.” Še vedno je ostudna ženščina, kriva za smrti. Ampak če bi sedela na drugem vlaku skozi življenje, bi morda ne postala taka.

Igre noir

O noirju v igrah bi rad napisal veliko. Ker smo igričarski medij, dosti več kot o filmih noir. A žal ne morem. Noir v igrah ni prav razširjen zato, ker so zgodbe na splošno v njih bolj klavre, še pri tem pa gre največkrat za klasično razdelitev na svetlobo in temo, na dobroto in zlo v slogu 'spodimo zlobne aliene iz galaksije' ali 'odrešimo svet temnega gospodarja'. Resničnega ciničnega, črnogledega, jebena-stranka-noirja je v tej industriji, ki tako rada izpostavlja zabavnost, malo.

Kar pa ne pomeni, da ga ni. Se kar najdejo špili, ki noir vsebinsko jemljejo bolj lahkotno, a mu svečo držijo stilistično, denimo videodetektivke iz serije Tex Murphy, kot sta Under a Killing Moon in Pandora Directive. V kožo zlobca in raziskovalca bolj zlezemo v igrah, kot so Blade Runner (ta Westwoodova avantura iz 1997 je licenčna, a ni narejena po filmu, marveč spremlja zgodbo drugega iztrebljevalca), Snatcher, Condemned, Deja Vu, Noir: A Shadowy Thriller in The Last Express, čisto nov črnikasti izdelek pa je neodvisniška pustolovščina Gemini Rue. Discworld Noir se je iz žanra odkrito norčeval in ga parodiral, za velike tri elektronske igre noir pak štejem Maxa Payna, Heavy Rain in Grim Fandango.

Kaj bi bilo torej primerneje, kot da članek zaključim s citatom iz slednjega. Hector LeMans vpraša Mannyja Calavero: “Oh, Manny, kakšen cinizem ... Kaj se je zgodilo s tabo? Zaradi česa si izgubil upanje, svojo ljubezen do življenja?”. Manny pa odgovori: “Umrl sem.”



Heavy Rain (2010)

Vsebina: predmestni oče v nesreči izgubi enega od dveh sinov, kar razdre njegov zakon in ga pahne v depresijo ter izgube zavesti. To botruje še izginotju drugega potomca, za katero pa se izkaže, da je povezano s serijskim morilcem Origami Killerjem.

Noirjevstvo: v pustolovščini Težki dež je kar nekaj elementov noirja. Negativec, o katerem izvemo relativno veliko in si znamo predstavljati njegove motive, na katere je vplivala zajebana realnost? Kljukica. Glavni junak je navaden človek, ki se je znašel v nenavadnih okoliščinah in se skuša po najboljših močeh spopasti z njimi, čeprav grozijo, da ga bodo uničile – pri čemer je praktično zanesljivo, da ga bodo vsaj iznakazile? Kljukica. Temačno, deževno mesto, ki se skorajda preveša v monokromatskost, detektiv v dežnem plašču, cigarete, zamorjenost, cinizem? Kljukica. Igra s tem prestopi iz 'navadne' detektivke v noir, pri čemer ostane prizemljena in ne vpelje nadnaravnih elementov kot dušna predhodnica Fahrenheit (2005) istih ustvarjalcev Quantic Dream. To je bil že prav cybernoir, križan s parapsihološko srhljivko, kjer so običajni ljudje morili zaradi vpliva višjih, prav nič benevolentnih sil. Žal se povest ni potrudila, da bi nam jih približala.



The Dark Knight (2008)

Vsebina: izmišljeno metropolo Gotham City nadleguje prifuknjeni kriminalec Joker (Heath Ledger) in na stripovskem Batmanu (Christian Bale) je, da z njim obračuna. A tematika je vse prej kot otročja.

Noirjevstvo: se hecaš? Je sploh kaj v tem filmu, kar ni noir? Črni Gotham s svojo igro senc in dežja itak, to že na pogled. Vsa vsebina obravnava formalno vzvišenega superjunaka Batmana, ki se trudi boriti z zločinom in ne pustiti, da bi ga spremenil, a mu ne uspeva najbolje. Za to sta najbolj zaslužna drama iz otroštva in nori Joker, Batmanova antiteza – namesto kontrole anarhija, namesto dobrih namenov ultimativna zmešanost (kdo drug kot norec bi miniral bolnišnico?). Temačnost, pesimizem in protičlovečnost razdrejo tako 'svetlega viteza', tožilca Harveyja Denta, ki postane Two-Face, kot Batmana. “V tem mestu umreš kot junak ali pa živiš dovolj dolgo, da vidiš, kako si postal baraba,” dahne, ko se zave razsežnosti Jokerjeve spletke. In Joker? Hja: “Norost je kot gravitacija. Zadostuje že rahel sunek.”



Grim Fandango (1998)

Vsebina: v tej kultni klasični avanturi, izdelani v 3D-grafiki, postanemo Manny Calavera ('calavera' v španščini pomeni lobanjo). Ta v mehiških vicah službuje kot potovalni agent za duše, ki se odpravljajo v deželo mrtvih. Med delom pa po zaslugi čistosrčne antifatalke Mercedes naleti na prevozniško zaroto, ki sega globoko v kriminalno podzemlje.

Noirjevstvo: Fandango je nenavadna mešanica meksikanskega ljudskega izročila in filma noir. Slednji se odraža tako v zamorjenosti in suhem humorju kot v tem, da navaden človek postane žrtev nenavadnih okoliščin. Glavni ustvarjalec Tim Schafer se je pri oblikovanju zgledoval po številnih noirjih, med katerimi je prednjačil Double Indemnity, kjer se precej vsakdanji zavarovalniški agent zaplete v umor iz koristoljubja in ljubezni. Drugi vplivni noir je bil Polanskijev Chinatown (1974) z Jackom Nicholsonom in Faye Dunaway, ki se začne običajno in se konča z obupno zmedo, tako kot Grim Fandango. Ta mojstrovina, ki nikakor noče utoniti v pozabo.



Max Payne (2001)

Vsebina: igramo iztrošenega, zamorjenega policista Maxa Payna, ki so mu džankiji pobili družino, v slično iztrošenem, zamorjenem New Yorku. Zdaj ne živi za nič drugega kot za njihovo smrt, kar dokaže s tem, da iz tretje osebe s pomočjo matrixovskega slo-moja pobije vse, na kar nabaše.

Noirjevstvo: če bi noir iskal ljubezensko pismo, bi ga našel v Maksu Bolečini. Razočarani policist, odet v vihrajoč črn plašč, surovi strelski obračuni z brizgajočo krvjo, do kraja namorjena zgodba, mrakobna okolica, raskavi pripovedovalčev glas, flashbacki, okrancljani trdo kuhani izreki tipa “Vinnie Gognitti, just the man I'm killing to see” in “I walked straight in, playing it Bogart, like I'd done a hundred times before” ... Predvsem pa ljudje, ki so izgubili vsak moralno-etičen kompas in živijo le še na plimi animalističnih instinktov. Zgodba je sama po sebi preprosta, a trpkost ji daje obup, ki puhti iz razdejane okolice in antijunakove namrgodenosti kot para iz kanalizacije v mrzli noči.

HOBO WITH A SHOTGUN

Tako kot Mačeta je tudi pobesneli Brezdomec s puško odvejek Grindhousa, iz česar gre sklepati, da izhaja iz šole nizkoproračunskih krvavih jebačin. A tokrat ne gre zgolj za tarantinovski poklon tovrstnemu žanru filmske B produkcije iz sedemdesetih, kjer smo skozi tresoče kamere gledali praske na filmskem traku, čudno porezane kadre in leseno igro. Tale mojstrovina skuša obuditi drugorazredno akcijsko gnusljivko na sodobni in višji ravni, kolikor to dopuščajo trije milijončki zelenih.

Zaplet ni baš izviren. Ostarelega, mrmrajočega, že malo izgubljenega brezimnega klošarja (izvrstna igra kultneža Rutgerja Hauerja) pot zanese v izmišljeno temačno severnoameriško vukojebino Hope Town, kjer Gotham City sreča Sodomo in Gomoro. Mestu vladajo mafijci, v koki valjajoči se drogeraši, morilske tolpe, zvodniki hitrih pesti, pedofili v božičkovih kostumih in do konca skorumpirani policaji. Sprva se z nevarnimi ulicami sporazumeva zgolj od daleč in se trudi ostati v ozadju. Zbira denar za rabljeno kosilnico, saj bi rad na stara leta odprl lasten mali biznis za urejanje vrtov. Obenem pa se v njem nabira neprečiščen gnev, saj mu vsakodnevni prizori krivic dobesedno jemljejo apetit. Skoraj dobro, da nima česa jesti. Skratka, nekje na tretjini filma se mu utrga in namesto travoreznice raje kupi poteznico (z neskončnim nabojnikom) ter vzame pravico v svoje roke. Ob pomoči dobrosrčne poklicne radodajke se spravi nad glavnega lokalnega, sadističnega, povsem norega zločinca ter njegova razvajena sinova.



"Videl sem stvari, ki jim ne bi verjeli." Po teh besedah najbrž vsi poznamo replikantsko vlogo Rutgerja Hauerja iz Blade Runnerja, s katero je pariral Harrisonu Fordu. No, tu neverjetne zadeve dejansko počne.

Pomeni: litri krvi, metri čev in odsekane glave. Tu so šli ustvarjalci korak naprej, tako da se nekateri prizori spustijo pod raven vicev na račun dojenčkov v smetnjakih. Dobesedno, saj le-ti za popotnico fašejo še molotovko. Nagravžnih nazornosti je veliko, niso pa razvlečene, tako da zgodba živi vzporedno. Pripravite se le na pogoste naključne nekajsekundne izbruhe telesnih tekočin. Več in bolj izvirne so proti koncu, ko zaslutimo celo kanček Hellraiserja.

Hobo with a Shotgun je pozitivno presenečenje leta. Perspektivni režiser Jason Eisner, sicer pisec Grindhousa, je očitno vedel, kaj dela, in tudi jajc je lahko pokazal več, saj gre za bolj sproščeno kanadsko in ne zategnjeno ameriško produkcijo. Tudi ne tako izostreno oko bo hitro opazilo manj cenzure. Napredujoča dinamika, množeči se wtf prizori in edinstvena lahkotnost letečih notranjih organov napravijo svoje. Film deluje temačno in je ultra nasilen, a sploh ni težek in se odlično poda h pokovki. ***Yohan***

Klošar s pokalico se pravkar razpucava na izbranih svetovnih platnih. K nam ga bržkone ne bo, razen na DVDjih in piratski galeji.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ON STRANGER TIDES

Tako kot med prejšnjimi tremi Pirati s Karibov je med četrtim delom, prevedenim kot Z neznanimi tokovi, zločinska samo ena stvar. Razmišljanje. Kot na rajdu v Disneylandu, na podlagi katerega so ustvarili filmsko serijo, velja sive celice izključiti in se prepustiti ringelšpilu, ki izven zaposlovanja čutov nima nobene funkcije. Ničesar ne parodira, ničemur se ne posmehuje, nobenih ambicij nima. Pred vprašanjima 'zakaj?' in 'kako?' v trenutku klecne. Hoče le, da bi obiskovalec kina pozabil na utrudljivi vsakdan.



Johnny je že nekam star za to poskočno vlogo in kaskaderskih prizorov ni opravljal sam. Penelope je pa čudežno taka, kot bi jo vzeli iz naftalina.

Da je pri tem docela uspešen, ob vsem vloženem cekinu in Bruckheimerjevem žegnu ni presenečenje. On Stranger Tides do potankosti sledi muštru za poletno popkornasto akcijsko avanturo, ko sprti piratje Jack Sparrow, Barbarossa in Blackbeard tekmujejo, kdo bo prej prišel do mitskega vodnjaka mladosti. Dosti je nekrvavega mečevanja in tepežkanja, pomešanega s komedičnim prekopicevanjem. Pravljično-čarobnih elementov in okostnjakov ne manjka, medtem ko so joški žal zakriti. Tisti na morskih deklicah, ki odpravi dajejo bolj človeški ton kot kraken, in oni na Penelope Cruz, ki uspešno nadomesti Keiro. Je bolj prsata in zna zaradi hispanske krvi gledati bolj kurbiš. Zvezda, brez katere bi se ta simpatični kup nesmislov sesul sam vase, ostaja Johnny Depp, ki znova genialno upodobi kapitana Sparrowa, za katerega še ni jasno, iz katere umobolnice je pobegnil. A za petami mu je bizarni Barbarossa Geoffreyja Rusha, za katerega se takisto ne ve, kam je založil spolno identiteto.

Prav vidi se, kako se imajo nastopajoči fino ob nastopanju v tej praznoglavi avanturici. Sprostitev zagotovljena, sploh če s sabo v kino neseš vrč groga in visok klobuk. Saj gusarji so se radi tepli, ne? ***Sneti***

Pirati, ki niso s hribov, začno biti hermafroditi 19. maja.



Druga lepotica je neznana Astrid Berges-Frisbey kot sirena, ki so ji zdaj odprta vrata v mehke porniče.

THOR

Boga groma Tora povprečen Slovenec pozna iz nordijske mitologije, dočim je pri nas malo zanesenjakov, ki bi bili seznanjeni z istoimenskim stripovskim superjunakom. Film se kajpak osredotoča na dogodivščine slednjega in je novo poglavje v seriji Marvelovih herojskih filmov. Njihovi številni protagonisti bodo prihodnje leto moči združili v celovečercu The Avengers, ki je obenem naziv organizacije, ki poleg Tora vključuje Iron Mana, Hulka, Captaina Americo ter manj znane silake.

Vročekrvni bradač je tik pred tem, da na prestolu galaktičnega kraljestva nasledi očeta Odina (Anthony Hopkins). Toda sredi ceremonije v asgardsko zakladnico vdrejo ledeni velikani, ki so jih severnjaški bogovi premagali v starodavni vojni. Naduti Tor se z bratom Lokijem in kompanjoni vzlic očetovi prepovedi odpravi na planet ledenkotov, kjer jo skorajda skupi. Za kazen mu roditelj odvzame božanske talente in silno kladivo ter ga izžene na Zemljo, da bi se tam naučil potrpežljivosti in skromnosti.



Hemsworthu je vloga Tora pisana na kožo. Slednjo na veselje gledalk v enem prizoru tudi pokaže.

Akcijski spektakel, začinjen z žličko hecnosti in ščepcem romantike – dolgolasi hrust se zbliža z zvedavo znanstvenico Jane (Natalie Portman) – niti ni napačen. Ne glede na to, da na osebo, ki se v nadaljevanju izkaže za osrednjega negativca, posumiš že koj na začetku, in čeravno je centralni motiv malo preveč, hja, supermanski. Saj veste: junak, ki mora izgubiti nadnaravne sposobnosti, da spozna sebe. Tudi posebni učinki niso presežek tehnike, saj je računalniško poreklo zasanjanega Asgarda in brdavsov na trenutke sila očitno, medtem ko je pri ogledu v 3D-tehniki globinski efekt okrasne sorte.

Po drugi strani je osrednji lik prav simpatičen, saj je avstralec Chris Hemsworth izklesan Tor. Ob prizorih, kot je tisti, ko ničvedni nordijec vstopi v trgovino z domačimi živalmi in pri priči zahteva konja, pa se bodo nasmehnili tudi ciniki. Tisti, katerim se bo drugače zdelo, da je Thor ziheraška superjunaščina, ki od daleč spominja na dvourno reklamo za Marvelove celuloidne podvige. Če si jih kanite ogledati, počakajte na prizor, ki se odvrti po zaključni špici. ***Case***

Thor z macolo že razbija po kinodvoranah.

V čakanju na F1GP2

LordFebo se dobro spomnim svojih nelordovskih časov, med drugim pomladnega sejma ECTS 1996 in raporta od tam pred petnajstimi leti. Ta londonski šov je bil takrat osrednji evropski igričarski dogodek, ki se je od 1992. odvil dvakrat letno, spomladi in na jesen. A tistikrat je bil aprilski zadnjič, saj je moral priznati premoč istočasnemu ameriškemu E3ju. Temu primerno kilava je bila njegova bera, zato je bil naslov članka Semenj razočaranja. Kaj bi ne bil, ko pa največjih založb Electronic Arts in Virgin v dvorani sploh ni bilo, veliko ostalih pa se je raje odločilo za nespektakularne predstavitve po okoliških hotelih.



Ampak zaprašene in skoraj pozabljene pustolovščine niso zanimive (razen štorij, da je takrat Joker spal ne samo v isti sobi, marveč nekajkrat celo v isti postelji z enim od naših igrarskih uvoznikov, kjer mu je dotični stalno jemal kovter, dočim nam je drugi, ki to ni več, poscal sekret, ker zaradi cartmanovske postave sploh ni nikoli videl svojega peclja). Boljša ilustracija vremen bo, če povem, da je na tem sejmu mali angleški studio Core Design prvič pokazal neko 3D-arkadno pustolovščino, ki je kasneje izšla pod imenom Tomb Raider. Glede na to, da smo o njej napisali le nekaj vrstic, nam že ni padla pretirano v uč. Večina slednjih je bila usmerjenih v Geoffovo Formulo One Grand Prix 2, ki je bil eden najbolj pričakovanih naslovov tistega časa. Vsi smo škrtali z zobmi, ker jo je založnik MicroProse zadnjih hip prestavil na junij.

Ob pregledovanju raporta sem zapazil precej špilov, ki nikoli niso izšli. Med njimi izstopa tistihmal zelo opevana frpjka Into the Shadows, katere prikazni demo hudirjevo dobre animacije smo ravno tedaj dobili. Če se kdo naslova spomne, naj si na YouTubu pogleda filmček. Na žalost kljub dobremu videzu na igralnem delu niso naredili sploh ničesar. Švedska ekipa Triton, znana predvsem na tako imenovani 'demosceni', se je namreč pretirano ukvarjala z grafičnim pogonom, nakar so nad projektom obupali. Zanimivost: dotični Nordijci so kasneje ustanovili studio Starbreeze in med ostalim udejanjili oba Riddicka.



Tadruga Cyberia je bila čisto nalik odličnemu izvirniku, vendar nas to ni pretirano motilo, saj je bila igralnost za tiste čase vrhunska, predvsem pa je bila predstavitev izredno kinematografična. Malo smo vtračničeno streljali, malo ugibali uganke in malo zrli v vmesne animacije.

Joker 34, ki ga je krasila naslovnica iz Cyberie 2, ni prinašal nobenih prelomnosti ali nepozabnih zabavnosti. Poleg oznanil je imel velikanski pomagalniški blok in pestro, a ne legendarno bero iger. Nekaj najboljših priobčujem v podobicah, tu pa bom izpostavil en hecen gizmo, ki smo ga testirali. Takrat so bile zelo popularne računalniške marjance in Thrustmaster je za vse nabijalce krogel izdelal Pinball Wizard – pritiskača, ki si ju namestil na oba konca tipkovnice. Čeprav sta drkalici načeloma delovali in celo omogočali analogen tilt, je izdelek crknil zaradi nepodpore. Tako kot stotine sličnih igratorjev prej in potem!



Prva avantura brezude žvali Raymana, s katero se je izkazal francoski dizajner Marcel Ancel (Beyond Good and Evil, King Kong), je na PC prispela šele aprila 1996. Igra je za playstation 1, saturn in jaguar izšla že jeseni 1995. To je bila barvita, grafično čudovita in nepopisno prisrčna 2D-ploščadnica, ki je Raymana utemeljila kot enega od nezgrešljivih junakov zvrsti. No, vsaj do trojke, Hoodlum Havoca, ki je nastal leta 2003 in bil zadnji orenk Rayman. Kasneje je Ubijeva luštna maskota godla le še drugo violino norim zavecom, na primer v Raving Rabbids. Čakamo na spremembo v Rayman Origins!



Zork je bilo v časih, preden se je Joker sploh rodil, znamenito igričarsko ime. Prvi trije deli (1980-82) so orali ledino žanra pustolovščin in razvijalec Infocom si je z njimi ustvaril ime. Leta 1986 je firmo odkupil Activision in izdal par naprednejših avantur v Zorkovem svetu, med katerimi je bil najboljši Zork Nemesis (90). Šlo je za neklasično prvoosebnico z veliko logičnimi zagonetkami in za tiste čase prelepo grafično ter zvokovno podobo.



Drugi Settlerji (91) so napram prelomnemu izvirniku, ki je najprej izšel le za amigo, prinesli boljšo grafiko in Rimljane (zato podnaslov Veni, Vidi, Vici). A še vedno ostajajo de fakto najboljši del v seriji, zato je lastnik pravic Ubisoft pred petimi leti ob desetletnici izdal prenovljeno verzijo Settlers II 10th Anniversary. Bit igre oziroma kar celotnega niza je v soodvisni in uravnoteženi ekonomiji, ki je nujna za preživetje naselbine.



Morda ste siti našega opevanja Super Stardusta HD za PS3 (2007) kot enega najboljših šutemapov nove dobe, a kar je res, je res. Tole pa je Super Stardust '96, PCjeva inačica Super Stardusta za amigo. Sistem igranja je v seriji od nekdaj enak, se pravi vodenje ladjice po statičnem zaslonu in razsuvanje asteroidov. Podoba je bila čudovita, saj so bili objekti narejeni s tehniko sledenja žarku (ray-tracing), medtem ko žanr na PCju itak ni kaj dosti razširjen.

Kviz za wii in kinect

Tokrat bo naš sponzor Igabiba poskrbel, da boste migali vsaj znotraj hiše, če se vam že ne ljubi iti ven, na sonce. Založili so nas namreč s par špili za kinect in solidno telovadščino EA Sports Active, ki te preizkušeno prešvica. Za tiste, ki se raje predajajo umetnosti kot fizkulturi, pa so navrgli še wiijevo risalno tablico udraw. Temu primerno bodo vprašanja naravnana bolj razgibalno.



1. Po kakšnem principu deluje wii balance board?
n: v njem sta dve libeli
o: na vzmeti
b: na tipala pritiska

2. V čem se EA Sports Active razlikuje od Wii Fita?
l: ne podpira deske
i: namenjen je predvsem hujšanju
z: zahteva motion plus

3. Koliko kinectov so prodali do danes?
j: slab milijon
u: pet milijonov
k: več kot deset milijonov

4. Določeni ljudje imajo med igranjem s kinectom dostikrat težave. Kateri?
m: invalidi
i: črnci
r: pritlikavci

5. Katera od iger ne podpira Microsoftovega čudesa?
t: Harry Potter and the Deathly Hallows
n: Mortal Kombat
o: Forza 4

6. Risalna tablica udraw ni Nintendov domislek, ampak?
d: Wacomov
r: Logitechov
k: THQjev

7. Ker je udraw uspešnica, ga bodo THQ ponudili še za:
e: PS3 in xbox 360
c: PC in mace
i: ipad in pametne telefone



Dobitniki Mortal Kombatov, ki jih daje Videotop, so: Lovro Sumrak iz Brezovice (zbirateljska izdaja), Andrej Bračič iz Ljubljane in Janko Gajšek iz Ljubljane.

Rešitev je bila SF smrdi.



avtor JANEZ KORENT	OPRAVA, POHIŠTVO	POLŽ BREZ HIŠICE	GORA NAD MEŽIŠKO DOLINO	ZLATAN IB-RAHIMOVIĆ	▽	▽	STRUPENA KAČA	LIDIJA SOTLAR	GRŠKI MITOLOŠKI LETALEC	AMERIŠKA IGRALKA FONDA	GR. MIT. JUNAK, RANLJIV V PETO
KRAJ PRI ČRNEM KALU				DEL VELIKE BRITANIJE / SAMO HUBAD							
VERDIJEVA OPERA											
ANGLEŠKI POPEVKAR (CLIFF)								JUŽNOAM. KUKAVICA / PAS PRI KIMONU			
GLAVNI ŠTEVNIK				LEON ŠTUKELJ			PLANIN. UJEDA / NEBESNI POJAV				
MAZURIJ			TUNOVO MESO	PESNIŠKA STOPICA					SLIKAR CEZANNE	KEMIČNA PRVINA (ZNAK Y)	IT. PESNIK ALIGHIERI
AMERIŠKI PEVEC GAR-FUNKEL				STAROGR. DRAMATIK / MESTO V NEMČIJI							
risba KIH	DELAVEC PRI RE-ZALNEM STROJU	POSOJILO-DAJATELJ / PESNIŠKA FIGURA						OČE / MESTO V ITALIJI (FIAT)			
FR. SLIKAR (AUGUSTE)							GRAD PRI MORAVČAH / TV-VODIT.-VONTA				
POKRAJINA V GRČIJI					UŠESNI KAMENČEK / NEZNANKA V MATEM.						
KORALNI OTOK V TANZANIJI									JANEZ ERŽEN / VIŠINSKA TOČKA		
PEVKA DEŽMAN				BURKEŽ / AM. FILM. IGRALKA THURMAN						ROKO-METAŠ KAVTIČNIK	GORSKE REŠEVAL-NE SANI
LIDIJA OSTERC			JAVNI ZAVOD / ELVIS PRESLEY								
VODENIČ. OTEKLINA					PESNIK LJUBEZEN-SKIH PESMI						
CUNJA, KRPA					KOFI ANAN			KANT-AVTOR SMOLAR			

Res lepe igrice prejmejo: Marko Vidovič iz Gorišnice, Tomaž Sterle iz Kranja in Patricija Sežun iz Ljubljane. Rešitev je bila: ROGER FEDERER.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 7/6. Tri nagrade so ok!

Go@see, blatni raj

"Don, povej že, kam me pelješ?"

S prevezo na očeh je bila videti kot talka. A izraz na Lianninem obrazu je bil poln veselega pričakovanja. Za vsak, še tako nepomemben praznik ji je mož pripravil kako presenečenje. Tudi tokrat se bo nedvomno izkazal.

"Potrpi še malo, sva že skoraj tam," jo je miril Donov glas. Upočasnil je in zavil z glavne ceste. Pod kolesi je zaškripal droben pesek, s katerim je bila posuta dovozna pot. Ustavil je in stopil iz avtomobila.

"Počakaj," je rekel in ji prišel odpret vrata. Prijel jo je za roko in popeljal še kakih deset metrov do vrat v visoki živi meji. Pozvonil je in oglasil se je interkom.

"Želite?"

"Don X. Crement. Imam rezervacijo."

Vrata so zabrenčala in stopila sta naprej. Zdaj ji je snel prevezo.

Zamežikala je v zgradbo nenavadne oblike. Videti je bilo, kot da velika rdeča vrata vanjo na vsaki strani oklepajo štirje debeli prsti. Na enem od njih je bila pritrjena luč, da je bilo videti, kot bi nekdo nanj nataknil prstan. Nad vrati pa velik napis: GO@SEE.

"Kam si me pripeljal?"

"Samo to bom rekel, da se moraš hudo potruditi, da prideš sem. Ampak njihove blatne kopeli so brez konkurence!"

"Blatne kopeli? Kaj bom s tem? Veš, da se ženske redno dobivamo v našem wellnessu in ..."

"Verjemi mi, da so te čisto posebne sorte!" jo je prekinil, nestrpneje, kot je hotel.

Stopila sta skozi vrata in se vpisala pri prijaznem receptorju, ki jima je dal zapestnici in ju usmeril v garderobo. Ker sta bila na obisku prvič, je brezplačno dodal uvodno masažo.

"Temu rečemo krst," je smeje pristavil. "vendar je ločen za moške in ženske. Še enkrat dobrodošla v blatnem raju!"

Gola sta stopila vsak v svojo krstno sobo in preden so se za njima zaprla vrata, sta se spogledala. Njen pogled je bil še vedno poln dvoma. Pomežiknil ji je v vzpodbudo in se podal v 'krst'.

Taje očitno vključeval dve prekrasni ženski, prav tako brez krpice na sebi, ki sta ga hitro posedli na plastičen ležalnik. Prva je okobal stopila prek njega in razprla ritnici. Druga je nastavila roko in, kot bi trenil, se je v njej prikazala rjava klobasa. Svaljkala jo je po rokah kot kubansko cigaro, potem pa mu je s prsti na trebuh narisala logotip zdravilišča – njegov popek je bil luknja, ki so jo objemali rjavi prsti. Nadaljevanje krsta, se je odločil, bo ženi raje zamolčal, čeravno ni dvomil, da je bila deležna podobne postrežbe. Napotil se je v glavni prostor, oprezajoč, kje jo bo našel.

Z otroškim nasmeškom na obrazu mu je pritekla naproti, rjava okoli ust. Med krstom so ji očitno narisali brke. Žarečih oči ga je zgrabila za roko in ga potegnila za sabo. In kaj je bilo njeno čudovito odkritje: bazenček, do vrha napolnjen s še kadečimi se črnimi kroglicami.

"Kozji bobki!" je radostno zacvilila in se zvrnila na hrbet v bazen, da so se dehteči fižolčki razleteli naokoli kot bombni šrapneli. Sam je zakorakal v septično jamo dosti bolj oprezno, uživajoč v občutku, ko so mu mastni črni biseri polzeli med nožnimi prsti. Medtem ga je zadela nova ploha kroglic. Lianna jih je z obema rokama kot z lopatama metala v zrak in jih lovila z usti. Še nikoli je ni videl tako otročje. Če pomisli, da se je sprva branila tega darila!

Njemu se bobki nikoli niso zares priljubili. Če že oglašujejo blatne kopeli, naj bodo vsaj malo podobne pravemu blatu. Ne preveč židkemu, ki ga je sam smrad in nezdrava barva, dočim je konkretne klobase bolje uporabljati za pisanje namesto za nego celotnega telesa. Zavil je proti sobi, ki je oglaševala mamljivo izkušnjo goveje žlindre, napravljene z uživanjem izbranega poljskega cvetja. To ne le, da je vsej kopeli dajalo prijetno aromo, vsebovalo je nemalo zdravilnih učinkovin. V predsobici je obstal pred šobami, ki so skoraj takoj bruhnile vanj vročo ... vodo?

Precej razkurjen se je nameril proti strežnici, ki pa je bila tovrstnih odzivov očitno že vajena. Le odmahnila je z roko in s pomirjujočim glasom razložila.

"Brez skrbi, česa takega si pri nas ne bi privoščili. A specifika kopeli zahteva, da vas najprej popolnoma očistimo. Zato posebej iščemo ljudi, ki imajo diabetes insipidus. Prav vsi so sposobni sproducirati dvajset in več litrov naravnega sekta dnevno."

Ta podatek mu ni šel čisto v račun.

"Hočete reči, da imajo sladkorno? Sem zdaj prepojen s cukrom?" Ideja, kako bi Lianna z njega polizala sladko mokroto, ga je vidno vzburila. Strežnica je štrlino prezrla in s pokroviteljskim glasom nadaljevala.

"Sploh ne. Čeprav je sladkorna bolezen poimenovana diabetes mellitus, bolezni nimata dosti skupnega. Pri insipidusu gre za okvaro ledvic, ki ne filtrirajo vode, ali za podrto hormonsko ravnovesje. Po domače: vse, kar spiješ, takoj steče iz tebe. Ravno zato je še bolj primeren, ker lahko arome prilagajamo različnim okusom dobesedno takoj." Nato je poskenirala njegovo zapestnico in vprašala:

"Kopel ali slap? Kopel je ogrevana, a če iščete avtentično izkušnjo ..."

"Slap, jasno!"

"Kar skozi leva vrata, prosim. Če boste ležali na hrbtu, vam priporočam, da zaprete oči."

Ko je legal v toplo marmornato kad, je lahko skozi rešetke na stropu videl parklje, ki so stopicali sem in tja. Nakar so se umirili. Pričakujoče je zrl navzgor, a najprej ga je zadel rumen curek, ki mu je, nepazljivcu, dobesedno zalil nos. Prhajoč in smrkajoč se je dvignil in še vedno skušal izprazniti žolto kapljevino, ki mu je napolnila sinuse, ko mu je naravnost na tilnik treščila prva vroča kepa ter se čudovito razpacala. Takoj ji je sledila druga in tretja, nakar se je rešetka zavrtela in nad njim je bil nov par parkljev. Po desetih minutah tovrstne terapije je bil ves pokrit z mehkim blatom, njegov malo prej prečiščeni nos pa je zaznaval prav neznatne vonje arnike, šentjanževke in, iz neznanega razloga, janeža. Obliznil si je ustnice, a je vsebino kaj hitro izpljunil. Stokrat prežvečena celuloza je nemara res dišala lepo, toda okusa ni imela nobenega.

Vrnil se je k Lianni, ki se je še vedno valjala po bobkih.

"Ljubica, pusti še otrokom malo veselja, navsezadnje je ta prostor namenjen njim."

Vendar se mularija ni dosti sekirala za njeno zasedbo bazenčka. Animator jih je namreč zaposlil z igrico 'komu dlje nese' in vsi so trdno stiskali mišice, medtem ko so se jim črevesca polnila s klistirjem v njihovi najljubši barvi, ter bučno navijali za punčko, ki se je merila s tri leta starejšim fantom in je bila od napornega zadrževanja že čisto rdeča v obraz. Sklonila se je daleč naprej, da je imela glavo skoraj med nogami, in v istem trenutku je iz nje bruhnil mogočen rožnat slavolok. Don in Lianna sta se nasmejala otroški prizadevnosti in zapustila prostor, poln zmagoslavnega vzklikanja.

Kava v baru je bila prav slastna. Kopi luwak se je proti njej zdel, kot bi pil, no, običajno scalino. Natakar jima je zaupal, da je to zaradi tega, ker njihova kava fermentira v ljudeh zželodčnim obvodom, ki imajo visoko proteinsko dieto. Encimska sestava njihovega trakta je baje idealna.

"Mi že ne bomo stregli kave iz riti nekih smrdljivih mačk," je še zadovoljno pribil.

Vsakega veselja je enkrat konec in tako sta se morala počasi odpraviti proti garderobi. Z žalostnim vzdihom sta se nastavila prham, ki so tokrat zares škropile običajno vodo in mešanico dišave ter deodoranta, se oblekla in se odpravila proti izhodu.

Lianna je še vedno žarela. Objela je njegovo roko in se privila obenj kot klop.

"Kdaj prideva naslednjič? Tako lepega darila nisem dobila še nikoli!"

Ponosen sam nase jo je vodil proti avtomobilu, ko ji je nenadoma zdrsnilo. Še dobro, da se ga je držala, drugače bi pristala na zadnji plati. V nos mu je udaril nezgrešljivi vonj.

"Zaboga ženska, pazi malo! Prekleto!"

"Pasji drek! Katera svinja pripelje svojega cucka na parkirišče pred zdravilišče!"

Lianna se je tresla od jeze. Don ni bil nič boljši.

"O fuj! Poglej si moje čevlje!"

"Vrzi jih stran!!"

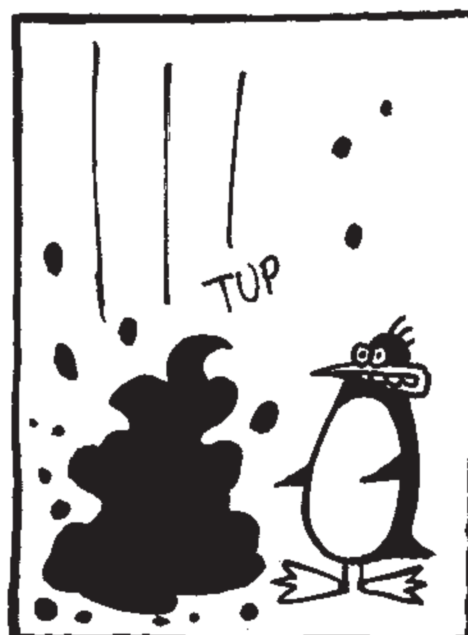
"Si nor! Louboutinov ne bom nikamor metala!"

Trmasto se je našobila in vedel je, da je bitka izgubljena. Odprl je vrata prtljažnika in nesrečne salonarje zmašil v plastično vrečo, ki jo je trdno zadrgnil, medtem ko je Lianna bosa odskakljala k sovoznikovim vratom. Zlovoljno je pomislil, kako bo avto onesnažen še tedne, in le upal je lahko, da ga ne bo potreboval v službene namene. Morda jo bo vsaj prepričal, da čevljev ne bo čistila v stanovanju, drugače lahko nedeljsko zabavo s kaviarjem kar odpovesta.



Ali Fek


NEKI
NEZNANEC


TUP


IZ NEBA PADAJOČE VELIKANSKO KOZMIČNO GOVNO, HURA. VSE V RADIJU STO METROV ZDAJ ZAUDARJA KOT HUDIČ. TAKO SEM SREČEN.

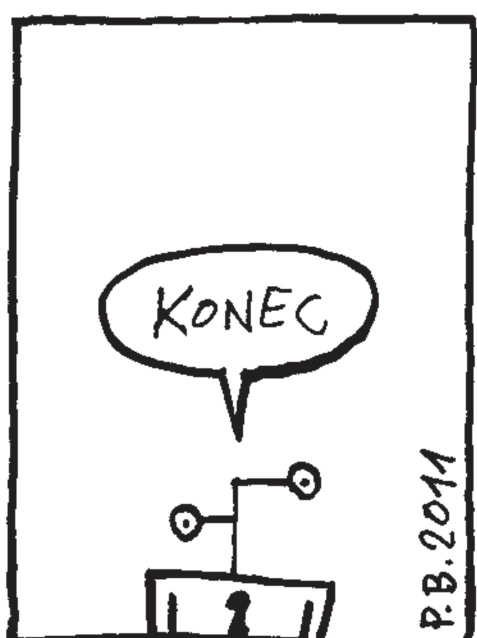

GOSPOD NEKI NEZNANEC! ZGODBA O PADAJOČEM MEGADREKU IZ VESOLJA VAS JE ČEZ NOČ LANSIRALA V SVET SLAVNIH, BOGATIH IN PRIVLAČNIH. KAKO KOMENTIRATE SVOJ NENADNI USPEH?
ZA SVOJ USPEH SE LAHKO ZAHVALIM PREDVSEM SVOJI OSEBNOSTNI INTEGRITETI IN TRDEMU DELU.


ZA SVOJ IZJEMNI UVID V GLOBOKO NARAVO TEGA POMEMBNEGA DOGODKA STE PREJELI TUDI ŠTEVILNA PRIZNANJA, MED DRUGIM PLEMIŠKI NASLOV IN PA TRIDESET ČASTNIH DOKTORATOV IZ TEOLOGIJE. KDAJ BOSTE KANDIDIRALI ZA PREDSEDNIKA?
TAKOJ.


ALI DEJSTVO, DA STE S SVOJIM DELOM ČEZ NOČ POSTALI TUDI MEDNARODNA MODNA IKONA IN PA SEVEDA PRVI GLOBALNI SEKS SIMBOL Z ANTARKTIKE, KAKO VPLIVA NA AKADEMSKE IN DOBRODELNE VIDIKE VAŠEGA ZDAJŠNJEGA UDEJSTVOVANJA?
DA.


ALI NAM ZA KONEC LAHKO ZAUPATE ŠE, KJE SE ORIGINALNI SLAVNI EKSKREMENT NAHAJA V TEM TRENUTKU?
NE MOREM.
ZAKAJ NE?


SKRIVNOST ANTI-GRAVITACIJE NE SME PASTI V ROKE SOVRAŽNIKU!
RAZUMEM. HVALA LEPA IN NASVIDENJE.


KONEC
P.B. 2011


CHIPS
Joker


Joker